AÇÃO GAMES

BATTLETOADS

OS SAPOS GUERREIROS EM UMA SUPERESTRATÉGIA

INTERNACIONAL

SEGA x NINTENDO

Conheça os personagens que estão entrando nesta briga

DICAS PARA TERMINAR:

- PSICHO FOX Master System
- GHOSTBUSTERS Mega Drive

NESTE NÚMERO

LANÇAMENTO

SONIC, THE HEDGEHOG

UM GAME ALUCINANTE PARA O MEGA DRIVE

AÇÃO GAMES CLUBE - UM CADERNO DE CLASSIFICADOS E SERVIÇOS

DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

OFICIAL GAME BOY

super Nintendo

NEO GEO

TECTOY

PC Engine

A Dimensão está abrindo novas lojas, breve uma perto de você.

- [redacted]
- [redacted]
- [redacted]

SUPERPROMOÇÃO POWERTRON

PRÊMIOS NA SUA MIRA!

Essa você tira de letra. É só escrever uma frase bem criativa sobre os joysticks Powertron e enviar pra revista Ação Games até 05/09/91. Você estará concorrendo a videogames, kits Powertron, joysticks e a centenas de prêmios.

Ação GAMES

POWERTRON

REGULAMENTO:

01- A "Superpromoção Powertron" é um concurso artístico/cultural promovido pela revista Ação Games, aberto à participação de qualquer pessoa residente em território nacional.

02- Para participar o leitor deverá escrever uma ou mais frases a respeito dos joysticks Powertron.

03- Cada frase deverá ser enviada com cupom ou xerox deste para "Prêmios Ação Games", Av. das Nações Unidas, 5999 - CEP 05479 - São Paulo. SP, constando os seguintes corretamente preenchidos.

04- As frases devem ser enviadas até a data 05/09/91, valendo a data do postagem ao carimbo.

05- Deverá ser anexado à(s) frase(s), formulário preenchido de modalidade competitiva, relacionada no 600 frases ganhadoras.

06- A comissão julgadora de considerações e a critério e original-idade de cada frase apresentada.

07- A decisão da comissão julgadora é soberana e irrevogável.

08- O julgamento será feito dia 10/09/91 as 14 horas na sede da Editora Azul Av. das Nações Unidas, 5417, São Paulo.

09- Serão escolhidas 600 frases, que por cessão de direitos autorais pertencerão aos seguintes prêmios:

1º lugar: 1 videogame + 1 kit Powertron (joystick, controles e carretel) 2º lugar: 1 videogame 3º lugar: 1 joystick programável 4º lugar: 1 kit Powertron 5º ao 70º lugar: 1 joystick Powertron 71º ao 400º lugar: 1 controle de videogame. 401º ao 450º lugar: 1 camiseta 451º ao 600º lugar: 1 boné

A entrega dos prêmios é de responsabilidade da Sill Ind. e Com. de Componentes Eletrônicos Ltda.

10- Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 5, um mês de setembro. Os prêmios serão enviados com as cartas expedidas pela Sill.

11 - Todas as frases enviadas não serão devolvidas, e as premiadas tornar-se-ão propriedade da Editora Azul e Sill.

12. Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul e da Sill, bem como seus familiares.

Promoção (exclusivamente) válida para o território nacional, sem qualquer modalidade de aposta ou pagamento pelos participantes, ficar vinculados assim a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço oferecido a qualquer pessoa que aposte ou não por esta ocasião. Os brindes ora oferecidos pela Fundação da Editora Azul, e das empresas que apoiam esta promoção, de acordo com a lei nº 5768, Decreto nº 70.951, art. 30

Nome:_____

Endereço:_____

Telefone:_____ Cep:_____ Sexo:_____ Idade_____

Bairro:_____

Cidade_____ Estado:_____

Nome do cartão:_____ Cpf:_____

Tem videogame?_____ Marca:_____

Modelo_____

Frase:_____

AÇÃO GAMES

START

Você que nos acompanha desde o começo já percebeu que AÇÃO GAMES está cada vez melhor. E neste número, então, o que não falta são novidades. O volume de cartas no mês passado foi tão grande que resolvemos colocar as seções Classificados e Hot Circuit num caderno especial, que tem de quebra informações sobre clubinhos. Criamos a seção SOS Games para solucionar as dúvidas dos nossos leitores. A seção Game Boy passou a chamar-se Portáteis e tem agora informações também sobre o Game Gear. Finalmente, criamos um espaço dedicado aos micreiros: Computer Games, para os feras do PC e MSX. Tudo isso para que você, leitor, curta cada vez mais a sua AÇÃO GAMES.

6 Cartas
A palavra está com o leitor

9 SOS Games
Uma seção para tirar as dúvidas dos gamemaníacos

10 Shots
O que rola no mundo dos videogames

24 Select
Lançamentos nacionais para você curtir

30 Lançamentos Internacionais
Com os últimos filmes que viraram games

38 Top Secret Nintendo
Códigos para as *Tartarugas Ninja 2*, *Willow* e *Iuri Warrior 3*

40 Superestratégia Mega Drive
Mapas e dicas para detonar em *Ghostbusters*

46 Top Secret Mega Drive
Com *Moonwalker*, *Last Battle* e *Truxton*

48 Superestratégia Master System
Confiram as passagens secretas de *Psycho Fox*

50 Top Secret Master System
Manhas para *Operation Wolf*, *Mickey* e *Golden Axe*

52 Portáteis
O espaço de quem curte Game Gear e Game Boy

54 Game Over
Edição especial com recordes dos leitores

56 Computer Games
Pra quem está ligado em PC e MSX

INTERNACIONAL

As arquirivais Sega e Nintendo lançam novos games para conquistar o coração dos gamemaníacos, pag. 14

SONIC

Conheça um grande sucesso mundial que a Tec Toy está lançando agora em setembro, pág. 22

PARTE I

Um roteiro para você passar sem sustos nas cinco primeiras fases deste game radical! pág. 34

Nas páginas centrais da revista, um caderno especial com classificados, endereços de lanchonetes e clubinhos

Estas são as notações para jogos que chegaram às lojas recentemente

Continua a Promoção Powertron 600 Prêmios pra Você!

CARTAS

IMPORTADOS

Onde posso encontrar os games *Eswat* e *Batman*, para o Mega Drive? Tem alguém vendendo o joystick Maverick 2 no Brasil?
FRANCISCO R. DE SOUZA
São Paulo, SP

O jogo Eswat *foi lançado recentemente pela Tec Toy no mercado nacional e pode ser encontrado em lojas de brinquedos e cine-foto-som. O mesmo não acontece com* Batman, *o que torna praticamente impossível encontrá-lo por aqui — é que a Tec Toy tem direitos exclusivos de lançamento dos cartuchos de Mega Drive no Brasil. O joystick que você está procurando pode ser tranqüilamente importado, e a dica é procurá-lo em lojas que trazem brinquedos de fora. Sabemos que a Fotomania, do Rio de Janeiro, tem uma série de controles importados dos Estados Unidos. Ligue o telefone: (021) 227-9995. Quem sabe você não encontra lá o que está procurando.*

FALHA NOSSA...

Houve um erro na matéria sobre o game *Castle of Illusion*, para o Master System. O jogo não tem apenas três portas, depois há duas outras e uma escada que leva ao castelo.
RAFAEL SZPOGANICZ
WANHA
Brusque, SC

Admitimos que houve um erro de redação em nossa matéria sobre o novo game para o Master System e pedimos desculpas aos nossos leitores. Agradecemos aqueles que, como o Rafael, nos alertaram sobre o erro.

DEMOCRACIA

Gosto muito da revista AÇÃO GAMES, mas percebo que há muito mais dicas para os jogos Nintendo do que para Master System. Algumas dicas do Master já são conhecidas. Por quê?
MARCELO GUERETA
São Paulo, SP

Respondendo à sua primeira pergunta, Marcelo, o que acontece é que existem muito mais jogos para o sistema Nintendo do que para o Master. Logo, fica mais fácil descolar dicas para estes games. A razão por que algumas estratégias de Master System já são conhecidas é que, às vezes, utilizamos o material que a Tec Toy distribui aos sócios do Master Clube. Como o clube tem 50 mil sócios e a revista tem menos 300 mil leitores, achamos democrático dividir estas dicas para que outras pessoas também os conheçam.

VENCEDOR DA PROMOÇÃO

Gostaria de saber por que o garoto Alexandre Myamoto ganhou o prêmio de melhor estratégia (Concurso Super Charger) se ele já foi publicada na revista *Videogame* número 2.
ESTEVÃO FIGUEIREDO L. MOTA
Santos, SP

Na referida revista, mais precisamente na página 38, lê-se apenas que "em determinadas fases do jogo há alguns buracos negros — se você cair neles, passa para fases mais adiantadas". Ora, dizer isto é muito fácil, e o mérito de Alexandre foi ter descoberto um desses buracos e ensinado a trapaça aos demais leitores. Consultamos a própria Tec Toy, responsável pela comercialização do game Psicho Fox, para o Master System, que também reconheceu a validade da estratégia.

NÚMEROS ATRASADOS

Como fazer para conseguir as edições passadas de AÇÃO GAMES? É possível fazer uma assinatura da revista?
SILVESTRE URIOLO DOS SANTOS NETO
São Paulo, SP

Os interessados nos números atrasados da revista devem entrar em contato com a DINAP pelo telefone 268-2422, São Paulo. Já para conseguir assinatura, Silvestre, você terá que esperar um pouco, pois por enquanto a AÇÃO GAMES só é vendida em bancas.

OS SEGREDOS DO MEGA DRIVE

Gostaria de saber para que servem os seguintes itens do console do Mega Drive: cabo de expansão, entrada na parte traseira e abertura do lado direito.
ALAN AMARANTE FERNANDES
Capivari, SP

Existe algum problema em deixar o Mega Drive ligado por muito tempo?
LEANDRO CESAR LOPES
São Paulo, SP

Como muito fugem, hein, garotos! Bom, para matar tanta curiosidade, consultamos a equipe técnica da Tec Toy (que comercializa o Mega Drive no Brasil), e aí vão as respostas. O cabo de expansão localizado na parte traseira do aparelho serve para conectá-lo à entrada RGB, existente nas televisões mais modernas. Com a ligação RGB, a nitidez das imagens é muito melhor do que na ligação por cabo de áudio e vídeo que se faz normalmente. A outra entrada na parte traseira é para o uso de modem, um aparelho capaz de conectar dois jogadores através de linha telefônica. Com isso, eles poderiam jogar com um amigo em outra cidade, estado ou até país (pobre de quem tiver que pagar esta conta telefônica!). O modem, porém, só pode ser usado com jogos específicos e que ainda não estão disponíveis no Brasil. Já a abertu-

ra do lado direito é uma expansão para os jogos — serve para fazer ligação em série dos cartuchos. Finalmente, o Mega Drive e um aparelho que suporta perfeitamente ficar ligado ou com a imagem gravada por muito tempo. Sem grilos.

SUPER MÔNACO GP 2

Soube que existe um game para o Mega Drive chamado *Super Mônaco GP 2*, mas não encontrei em lugar nenhum. Gostaria de saber algo mais sobre este jogo
ROBERTO ZANOLI
Santo André, SP

O game Super Mônaco GP *para Mega Drive realmente existe, mas só está disponível no exterior. Esperamos que ele possa ser encontrado por aqui logo, pois em 1990 recebeu o título de melhor game de esporte.*

MASTER SYSTEM II

Além do jogo *Alex Kidd in Miracle World*, existe algum outro game embutido na memória do Master System II?
JOSÉ MANUEL JUNIOR
Porto Velho, RO

Segundo a Tec Toy, José Manuel, Alex Kidd *é mesmo o único game na memória do seu Master System II.*

RECORDE PERDIDO

Fiz 128 000 pontos no jogo *Top Gun* e mandei uma foto deste recorde para a Editora Abril. Acho que minha carta extraviou-se. O que eu faço agora?
RAFAEL BAZZO
Londrina, PR

Em primeiro lugar, Rafael, paciência pela recorde. Se você ainda tem o negativo da foto que mandou pelo correio, faça uma cópia e mande para a gente. Mas, desta vez, não erre o endereço, tá?

NEO GEO

Li na AÇÃO GAMES que o videogame Neo Geo é de 32 bits. Em outra revista dizia que ele tem dois processadores de 16 bits, o que não o transforma num de 32. O que está certo?
JEDAH FARAH BURIA
São Paulo, SP

A fonte da qual extraímos a informação afirmava que o Neo Geo poderia ser considerado um videogame de 32 bits por ter dois processadores de 16. Outras fontes têm uma interpretação diferente, e a assunto acaba sendo mesmo muito polêmico. Pretendemos tirar esta história a limpo e chegar à nossa própria conclusão numa futura matéria sobre o videogame, que já está em pauta para futuras edições.

MSX

O MSX vem muitos recursos. Gostaria de vê-los melhor explorados pela revista
RICARDO SARDA DA SILVA
Florianópolis, SC

Faremos o possível para atender seu pedido, Ricardo, embora o mercado de games para MSX esteja um pouco desaquecido. Na verdade, tem sido um pouco difícil obter informações sobre lançamentos ou estratégias para jogos. Leitores participantes como você podem nos ajudar muito a elevar o nível da seção de MSX da AÇÃO GAMES. Esperamos sua colaboração e agradecemos as sugestões de jogos que você enviou em sua carta.

POETA DA ESPERANÇA

Gostaria que vocês me ajudassem a comprar um videogame de terceira geração.

Será que vocês poderiam me fornecer um joystick profissional modelo arcade, pois seu preço é muito caro?
SÉRGIO DE SOUZA CORDEIRO
Brasília, DF

Estou procurando de um Mega Drive para formar um clube de games. Vocês podem me ajudar?
TULIO ARAGÃO DA SILVEIRA
Fortaleza, CE

Gostaria de ganhar um minigame e o cartucho *Mickey no Castelo das Ilusões*, do Master System
ANTONIO DA SILVA DIAS
Rio Verde, GO

Recebemos inúmeras cartas de leitores que nos pedem equipamentos, games e acessórios por não poder comprá-los. Não realmente gostaríamos de atender a todos os pedidos, mas é impossível. Por isso é que fazemos promoções e sorteios de prêmios — para que as pessoas tenham a chance de ganhar seu videogame. Quanto mais você participarem destas promoções, mais chances terão. De nossa parte, prometemos continuar criando estas oportunidades, OK?

HOT LINE

Como eu faço para ser sócio da Hot Line? Qual é o seu endereço?
DAVDSON P. S. DE OLIVEIRA
São Paulo, SP

Os serviços do Master Clube e da Hot Line, da Tec Toy, estão à disposição de todos os usuários de videogames Master System II e III e também de Mega Drive. Para maiores informações, escreva para o Master Clube — Av. Ermano Marchetti, 876, São Paulo, CEP 05038.

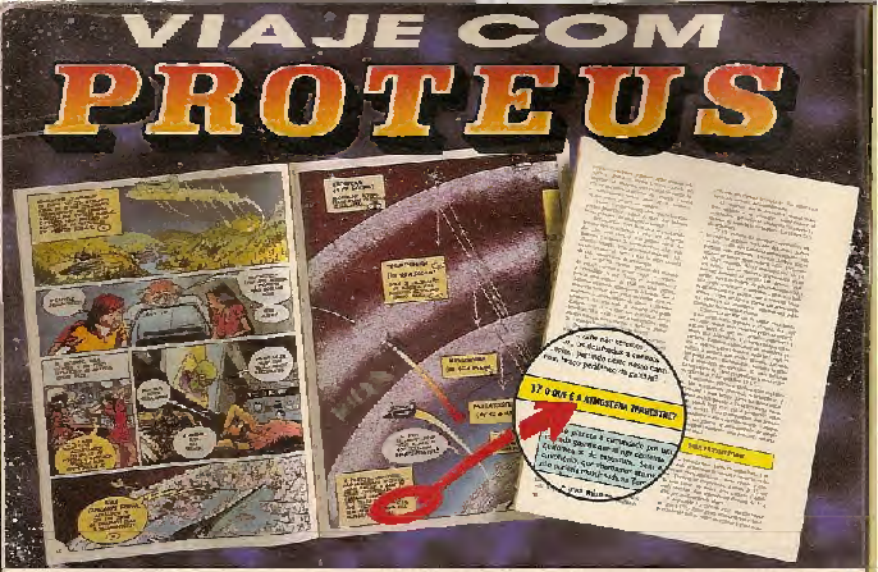
JOYSTICKS

Posso transformar meu controle com fio em joystick de raio infravermelho? Dá para adaptar o controle de um console em outro, trocando o fio ou outro componente?
AIRTON QUIRINO DOS SANTOS
Santo André, SP

Não somos especialistas em engenharia eletrônica, mas à primeira vista as modificações que você gostaria de fazer no seu controle com fio não parecem possíveis. Os joysticks remotos são bem mais sofisticados que os comuns, e se for possível uma transformação ela poderá ficar muito cara — talvez valesse mais a pena comprar um novo. Já a utilização de controles de um console em outro só é recomendável se os equipamentos forem compatíveis. O joystick do Phantom System, por exemplo, pode ser usado num console Dynavision (com adaptação) ou num do Hi Top Game (o plugue é o mesmo). Se você realmente deseja fazer estas combinações, procure uma ajuda especializada.

Escreva para a AÇÃO GAMES *— Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479, São Paulo — SP. Reservamo-nos o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.*

VIAJE COM PROTEUS



A REVISTA DE QUADRINHOS E CIÊNCIA QUE VAI MANDAR VOCÊ PRO ESPAÇO!

PROTEUS pintou nas bancas para mostrar que informação científica e aventuras em quadrinhos podem rolar juntas numa boa. Sem grilos!
É o maior barato! Enquanto você vai curtindo os quadrinhos, vai descolando grandes dicas sobre o Universo e as conquistas da Ciência. Se quiser saber mais, basta você se ligar no encarte que acompanha cada edição de PROTEUS.

- São 5 edições quinzenais.
- 32 páginas de quadrinhos com o novo super-herói Proteus.
- 16 páginas (encarte) com perguntas e respostas sobre o Universo.

Junte com o nº 1, uma pasta muito legal para arquivar os encartes!

Abril Jovem

Levante a astral. Leia PROTEUS. Nas bancas

FORMATO GRANDE

© MAURICIO DE SOUSA EDITORA

S.O.S.

GAMES

ALTERED BEAST

Como eu faço para vencer o chefão da última fase no game do Master System?
EDER JOSÉ DOS SANTOS
Guaianases — SP

Você tem de estar transformado em lobo dourado. Fique bem no meio da tela e pule toda vez que o inimigo tentar atacá-lo. Ao voar de volta no chão, parta para cima dele — o chefão estará de costas para você e não terá reação. Use a poder do salto para enfraquecê-lo aos poucos. É preciso repetir esta operação várias vezes.

SPACE HARRIER 3D

Posso obter mais vidas neste jogo? Gostaria também de saber se posso pular a faixa final dos skaking, em *Jogos de Verão* (Master System).
LUÍS FERNANDO EVANGELISTA
Carpina — PE

Infelizmente não conhecemos nenhum truque para ganhar vidas extras neste jogo, Luís Fernando. O que talvez possa ajudá-lo são os Continues. Consulte o próprio manual de instrução do joguinho para saber qual é o procedimento. A respeito do skating, de Jogos de Verão, não é possível pular a faixa final, pois ela marca instantâneo o Game Over da prova.

PREDATOR

Se vocês conhecerem algum truque para o game *Predator* (padrão Nintendo) publiquem, tá?
JOÃO BAPTISTA DE SOUSA JR.
Guarulhos — SP

Você é quem manda, JR. Anote aí: para mudar de fase em qualquer parte do jogo, aperte o botão A junto com o Direcional para baixo e para cima rapidamente.

TOP GUN

Gostaria de saber de alguma manha para o *Top Gun I*, Nintendo.
DOUGLAS FUSCO SANTOS
São Paulo — SP

Para realizar boas aterrissagens, mantenha o bico do avião para cima e a velocidade próxima a 275 km/h. Siga à risca as instruções do computador de bordo.

ASTRO WARRIOR

Qual é a melhor estratégia para terminar o jogo *Astro Warrior*, do Master System? E nos casos de *Alex Kidd in Miracle World* e *Eswat*?
CARLOS EDUARDO CATTARIN
Ribeirão Preto — SP

Astro Warrior é tem jogo de pura habilidade manual, e só muito treino e o uso do rapid fire poderão ajudá-lo a melhorar seu desempenho. No Alex Kidd, fase da água, você encontrará um polvo dentro de um caldeirão. Elimine o polvo e, quando ele sumir, faça o Alex esfregar a barriga no caldeirão. Com isso, você achará uma passagem secreta. Na seção Top Secret de Master System estamos dando outra dica para este jogo, que poderá ser útil. Já para detonar com o Eswat, Carlos, é só dar uma espiada em nossa edição de maio: ela traz todos os macetes!

ADVENTURE ISLAND

Como eu posso dar Continue neste jogo?
ROGÉRIO CASTILHO
Guarulhos — SP

Experimente apertar simultaneamente os botões A, Direcional para a direita e Start. Estes comandos devem ser dados na tela do Game Over.

BATMAN

Gostaria de saber de uma dica para o *Batman* do Nintendo, pois acho este jogo muito difícil.
MARCIO DE CAMPOS MARINO
São Paulo — SP

Na fase 2, tela 3, você achará goteiras de onde saem bichinhos. Fique no lado da primeira goteira e soque os bichinhos antes que eles caiam. A cada três socos (você precisa acertar todos), pegue os prêmios que eles deixaram no chão, retornando em seguida à posição inicial. Com isso, você vai ganhar mais power e armas.

PRECISA DE SOCORRO?
Mande uma carta para a redação de AÇÃO GAMES — Seção SOS GAMES, av. das Nações Unidas, 7477, 3º andar, CEP 05425

SHOTS

Perfil do leitor de AÇÃO GAMES

Os leitores de AÇÃO GAMES são predominantemente do sexo masculino, têm entre 10 e 16 anos e adoram assistir ao Domingão do Faustão. Estas são algumas das conclusões do parquito com os milhares de cartas enviadas à redação como resposta à promoção Gradiente, realizada na edição n.º 1. A pesquisa constata que 96,5% dos leitores são do sexo masculino. A garotada na faixa dos 10 aos 16 anos representa 70,5% do público da AÇÃO GAMES, que adora ler ainda as revistas *Ffnix* (11%) e *Set* (9%), também da Editora Azul. Seus programas preferidos são Domingão do Faustão, *Gameworld*, *Tela Quente* e, como não poderia deixar de ser, o desenho animado *Os Simpsons*. A grande maioria (74%) desta turma possui um videogame, e 43% costumam alugar cartuchos.

A viada da Nintendo para o Brasil...

O mercado brasileiro de videogames pode não ser tão grande quanto o japonês ou o americano, mas também não é de se jogar fora. Quem descobriu isso primeiro foi a Sega, há alguns anos estabelecido no país através da Tec Toy. Mas, recentemente, a Nintendo do Japão também percebeu o potencial do nosso mercado e finalmente instalou-se aqui, representada pela Seita, uma poderosa multinacional japonesa que é também representante da Nintendo no México. Até a data do fechamento desta edição, a Seita ainda não havia divulgado o nome do seu parceiro no Brasil — teria que ser uma empresa do setor eletrônico, de preferência, com instalações industriais em Manaus.

...E seus prováveis planos

Com sua vinda para o Brasil, a Nintendo pode causar uma revolução no mercado, exigindo que os fabricantes de videogames e cartuchos compatíveis com o padrão parem de comercializá-los. Em português claro, será o fim da pirataria, já que nenhum desses fabricantes foi autorizado por ela. Além dos legítimos consoles e cartuchos Nintendo, o consumidor brasileiro também terá acesso à linha Game Boy e Super Famicom. E por que não?

Campeonato Paulista: games mais votados

Estes são os games preferidos da moçada que está participando do 1.º Campeonato Paulista de Videogame, promovido pela JK Promoções e patrocinado pela AÇÃO GAMES. A lista abaixo foi apurada uma semana antes do encerramento das inscrições, época em que as urnas se fecharam para esta edição. Até aquela data, haviam sido abertas cerca de seis mil cartas de inscritos.

Padrão Master System

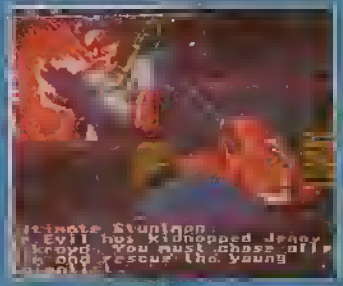
Kenseiden
Thunder Blade
Astro Warrior
After Burner
Alex Kidd in Miracle World
Alex Kidd in Shinobi World
Altered Beast
Double Dragon
Shinobi
R-Type

Padrão Nintendo

Back to the Future 2 e 3
Mega Man 2
Tartarugas Ninja 2
Super Mario Bros.
Rad Racer
Double Dragon
Robo Warrior
Super Contra
Ninja Gaiden
Gradius

Battletoads agora também no Game Boy

Battletoads, game da Tradewest para Nintendo, hit que está arrebentando nos Estados Unidos, ganhou também uma versão para o Game Boy. O portátil da Nintendo terá, até o Natal, os games *Tartarugas Ninja 2*, *Castlevania 2* e *Double Dribble*, todos da Konami.



Cartuchos de 8 bits com gráficos de 16

A Camerica, produtora de games dos Estados Unidos, está perto de realizar o sonho de muitos gamemaníacos. Até o início do ano que vem ela estará lançando um supercartucho de 8 bits, que, graças a um superchip (componente eletrônico), será capaz de exibir gráficos com qualidade de 16 bits! Os cartuchos também serão múltiplos, trazendo quatro games em sua memória de Mega.

Jogos em CD para videogames Nintendo

A incrível Camerica também está desnorteando um dispositivo que permite usar um toca-discos laser comum para rodar jogos em CD nos consoles Nintendo de 8 bits. O dispositivo tem dois cabos: um para conexão à entrada de fone de ouvido do CD Player e outro para ligação com o console. Você coloca um game em CD ao som tocadiscos laser n... ti hon! É só jogar. Ainda não foram divulgados maiores detalhes sobre a invenção — seu preço ou quando chegará ao mundo.

Novos & Usados

Muito comum nos Estados Unidos, a comercialização de cartuchos usados está começando também no Brasil. Quem lançou a moda foi a Game Power, de São Paulo, uma empresa especializada em compra e venda de cartuchos usados. A Game Power também compra cartuchos diretamente do fabricante, pagando tornando-lhes a preços mais em conta. Para compra, venda e pedido de informações pelo correio, o endereço é Rua Coimbra, 37, Pacaembu, São Paulo, SP, CEP 05021, telefone (011) 670-4251.

Locadora com Cabines de Teste

Cada vez mais locadoras de videogames pipocam por todo o Brasil. A fórmula de quase todas elas não varia muito: uma parcela de cartuchos e alguns acessórios para aluguel. Para fugir do lugar comum, a locadora Super Games, de São Paulo, transformou-se numa verdadeira loja de conveniência para os gamemaníacos, onde a principal novidade são as cabines de teste. Escritas a com Sega — permitem que o cliente pilote o jogo que está comprando ou alugando. "Assim, ninguém se arrepende depois", garante um dos sócios, André Nudelman. "Experimentei o *Super Mônaco GP* e não parecia que eu estava num aviãozinho", entusiasma-se a garota Rodriga ao sair da cabine.

Unindo sua experiência de ex-gerente do Super Charger — distribuidora de games padrão Nintendo —, Nudelman bolou uma série de promoções para agitar a loja. Todos os meses são abre, a promoção do mês será a Semana do Maria. Todos que levarem este nome ao estabelecimento acompanhados de algum Mário receberão descontos para as cabines. Brevemente, a Super Games anunciará um boletim informativo aos seus associados, com as estratégias e novidades. O endereço é alameda Barros, 945 (tel. (011) 825-4317. A locadora também vende cartuchos, controles e acessórios pelo correio.

McDonalds, hamburguers e videogames

A maioria dos jogadores de videogames está na faixa da idade entre 8 e 16 anos. Os reais fanáticos comedores de hamburguers também. A produtora Virgin Games sacou esta coincidência e resolveu produzir seu jogo para Nintendo 8 bits chamado *Mi Kids*. Na McDonaldlândia, os Mi Kids precisam recuperar o bolso de Ronald McDonald, passando por várias e loucas estágios. O game lembra as aventuras de Super Mário e está pintando agora no mercado americano.

Clube facilita a compra de videogames

Qual tal comprar um Master System ou Mega Drive em até 12 vezes, sem juros? Através do Clube Avigos da Tec Toy você poderá fazer uma compra programada do seu videogame, pagando parcelas mensais via rede bancária. Os pontos de venda do Clube estão nos principais magazines e lojas de brinquedos, como Lojas Americanas, Mesbla ou DB Brinquedos. A promoção está valendo para as praças de São Paulo, Santos, Campinas e Rio de Janeiro, devendo estender-se também, com o tempo, a outras cidades brasileiras. Para entrar nessa, é preciso ir a um estande do Clube nas lojas credenciadas, preencher um contrato (só os maiores de 18 anos podem fazer isso) e aspirar as filhas do pagamento chegarem todo mês pelo correio. Aí, é só pegar as prestações no banco. Você receberá seu videogame após o pagamento da última parcela. O valor das prestações é calculado a partir do preço à vista do produto, estabelecido pela própria Tec Toy. Em julho, por exemplo, a parcela de um Mega Drive com adaptador para pagar em seis meses era de 41 mil cruzeiros. E, se no decorrer do plano o preço do aparelho for reajustado, esse aumento só será repassado às parcelas seguintes e no mesmo percentual. Dessa forma, se o preço do aparelho for reajustado em 10%, as próximas prestações também sofrerão acréscimo de 10%.

Double Dragon no Mega Drive...

Os jogadores mais radicais de Mega Drive vão adorar a novidade em setembro, no Japão, será lançado o supermovimento lado *Double Dragon 2 — The Revenge*. O game é muito parecido com o já conhecido da versão dos fliperamas, trazendo os mesmos movimentos dos personagens e riquezas de gráficos que fazem desse jogo uma grande sucesso. Lançamento da Telsoft.

...e R-Type no Super NES

O best-seller espacial *R-Type* já não é mais um privilégio de quem tem um Master System. Surge na Japão a versão desse game para o Super Famicom (Super NES), com gráficos a ação totalmente radicais. A variedade de armas a disposição do jogo dai também é inovante: são cinco tipos, fora a arma de plasma

Vem aí Mega Man 4

Se liga só nos jogos para Nintendo de 8 bits que estão pintando na mutada amuleiconado. Da Capcom destacamos a super aventura Mega Man 4, nas lojas a partir de novembro, e *Little Mermaid* (Pequena Sereia), game estilo Walt Disney, já disponível nos States. A Kanami está preparando uma lista de loucas mutas para este Natal com todo mundo aquela *Contra 3*, *Where in Time Is Carmen San Diego* (continuação do *Carmen San Diego* e *Star Trek*

Brinquedos Laura

TEC TOY

milmar

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

LINHA DE MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE - GAME BOY NINTENDO - PHATOM SYSTEM

SUPER CHARGER - MINI GAMES (CASIO - NINTENDO - TEC-TOY)

- Acessórios
- Grande variedade de jogos

- Facilita-se pagamento - Aceita-se cartão de crédito

- Vendas via sedex p/ todo Brasil

- Morumbi Shopping - Piso Térreo **Fones: (011) 531-7293 / 535-5261**
- Shopping Paulista - Piso Maestro Cardim **Fones: (011) 251-2818 / 289-1058**

SEGA

Na luta de gigantes pelo mercado mundial de videogames, as duas empresas lutam com poderosas armas: novas personagens e jogos cada vez mais chocantes

Não dá mais para segurar. A guerra foi declarada, e em setembro as coisas devem esquentar nos Estados Unidos. De um lado, pela Sega, entram em cena Sonic — um porco-espinho supersônico —, os adoprados alienígenas Toe Jam e Earl e Mickey Mouse em sua nova aventura, chamada *Fantasia*. São todos lançamentos para Genesis (Mega Drive). Do outro, defendendo a Nintendo, está Super Mário — o famoso baixinho de bigodes, desta vez acompanhado de um simpático dinossauro voador — estreando no mercado americano junto com o Super NES, de 16 bits. O motivo da briga é um só: conquistar corações e mentes dos fanáticos por videogames e detonar o reinado dos consoles de quarta geração.

Um trailer dessa briga foi visto durante uma superfeira de jogos eletrônicos, a Consumer Electronic Show, realizada em Chicago (EUA), em junho. Lá estavam as novidades em games que vão bombear adrenalina nos gamemaníacos nos próximos meses e que a nossa revista traz em primeira mão para você.

SEGA

NINTENDO

SEGA ATACA COM MICKEY, SONIC E ALIENÍGENAS

Dois alienígenas muito espertos e descolados são os personagens mais engraçados dos últimos tempos inventados pela Sega. Toe Jam e o baixinho e Earl o gordo de óculos. Eles vêm do planeta Funkatron e são especialistas em cultura pop e "junk food" — hamburguer, cahorro-quente, pizza, sorvete e outras bugigangas. O único problema é que Earl não é lá muito esperto e deixou sua nave cair na Terra. Resultado: Toe Jam e Earl devem encontrar os pedaços da nave para sair desse planeta maluco. Não vai ser fácil. Dentistas loucos com brocas barulhentas, donas de casa com carrinhos de supermercado, cupidos e estranhos Nerd Herds perseguem os coitados.

Dançando muito funk e rap — afinal eles são dois caras muito descolados —, Toe Jam e Earl partem para as aventuras

ToeJam & Earl

no planeta Terra. No caminho encontram presentes (eles adoram!) como skates e tomates, que usam para fugir dos inimigos. Conforme adquirem mais experiência eles sobem de nível e ficam mais espertos. Mas segure um pouco a vontade de jogar, pois Toe Jam e Earl só chegam às lojas em outubro — e nos EUA.

Sonic, um lançamento supersônico

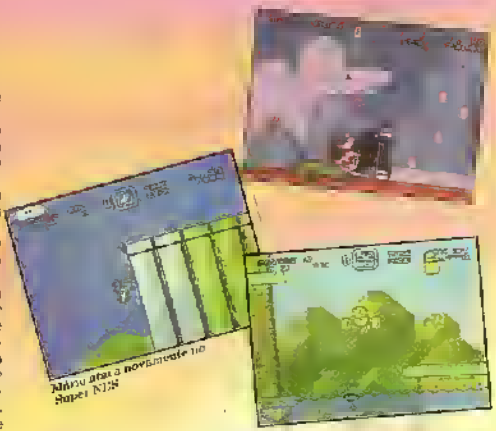
Outra arma da Sega para abafar o lançamento do Super NES é *Sonic The Hedgehog*. Game de padrão excelente, com bons gráficos e som radical, este jogo é apaixonante e passa a vir junto com os consoles Genesis nos Estados Unidos. Veja maiores detalhes em nossa matéria especial de lançamento, na página 22.

Para sua briga com a Nintendo, a Sega pediu mais reforços para a turma Disney. Depois do Castelo das Ilusões, Mickey Mouse volta a atacar com o cartucho *Fantasia*, que começa a ser vendido este mês. O jogo só serve para o Genesis (Mega Drive). Para quem não lembra, *Fantasia* é aquele filme do Disney com muita música e cenários e personagens fantásticos como os costumeiros dançantes e as fadinhas. O jogo tem tudo isso e mais o Mickey atacando de aprendiz de feiticeiro. Para recuperar objetos mágicos e notas musicais, o rato tem que passar por cenários nos quatro elementos —, água, terra, ar e fogo. Se conseguir, realiza o sonho de ser feiticeiro.

MARIO, A ARMA DO SUPER NES

Para promover as vendas do Super NES, que está sendo lançado agora em setembro no mercado americano, a Nintendo está apostando em seu superastro Super Mário, desta vez acompanhado de dinossauro Yoshi — aquele que come tartarugas e cospe bolas de fogo. O cartucho *Super Mario World*, que traz estas novidades, vira junto com o novo console.

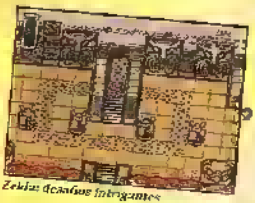
A empresa promete que até o final do ano o Super NES vai ter pelo menos 18 cartuchos. Entre eles está o *SimCity*, um simulador de cidades onde você é o prefeito. Construa uma cidade e veja se consegue cuidar dela direito. A tarefa é complicada. Crime, poluição e problemas de tráfego atrapalharão você.



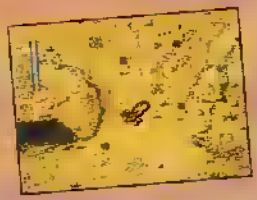
Mário atua novamente no Super NES

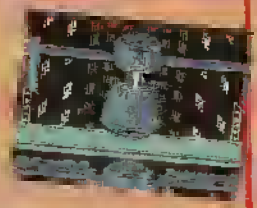
SimCity, brincando de prefeito

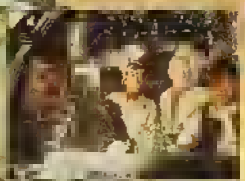
A famosa saga de *Zelda* volta a atacar, desta vez no Super NES. Volte ao reino de Hyrule com o herói Link e a princesa Zelda. Garantidos: labirintos intrincados, monstros apavorantes e quebra-cabeças complicados.



Zelda: desafios intrigantes







Star Wars se já foi bom, imagine o game...

STAR WARS: PRA 8 BITS NÃO PERDER O PIQUE

Apesar de todo o barulho, a força continua com os 8 bits. Se você tem um Nintendo, pegue o babador porque a novidade é cinco: *Guerra nas Estrelas (Star Wars)* e *O Império Contra-ataca*, dois filmes emocionantes do George Lucas que estão inteirinhos na telinha de seu videogame.

Os jogos foram mostrados no CES pela LucasFilm Games e JVC. Dá até para sentir o ventinho das naves na orelha. As empresas capricharam e colocaram todos os efeitos especiais possíveis nos cartuchos. Sons incríveis, cenários tridimensionais e emocionantes cenas de batalhas espaciais não vão deixar você quieto na cadeira.

No primeiro episódio/cartucho, chamado *Star Wars*, Luke Skywalker, Han Solo e a Princesa Leia lutam contra as forças do Império para destruir a horrível Estrela da Morte. De quebra, eles têm ajuda dos ganhos R2D2 e C-3PO. Você vai explorar vários planetas e enfrentar gente como o povo da areia. Novidade legal: durante o jogo, pode-se dirigir vários personagens.

O segundo cartucho/episódio, *Empire Strikes Back (O Império Contra-ataca)*, continua onde o primeiro parou, igualzinho ao filme. Depois de destruir a Estrela da Morte, você agora vai viver outras aventuras com Luke Skywalker. Como a emocionante luta final com Darth Vader, com direito a espadas de laser e tudo. Que a força esteja com você!

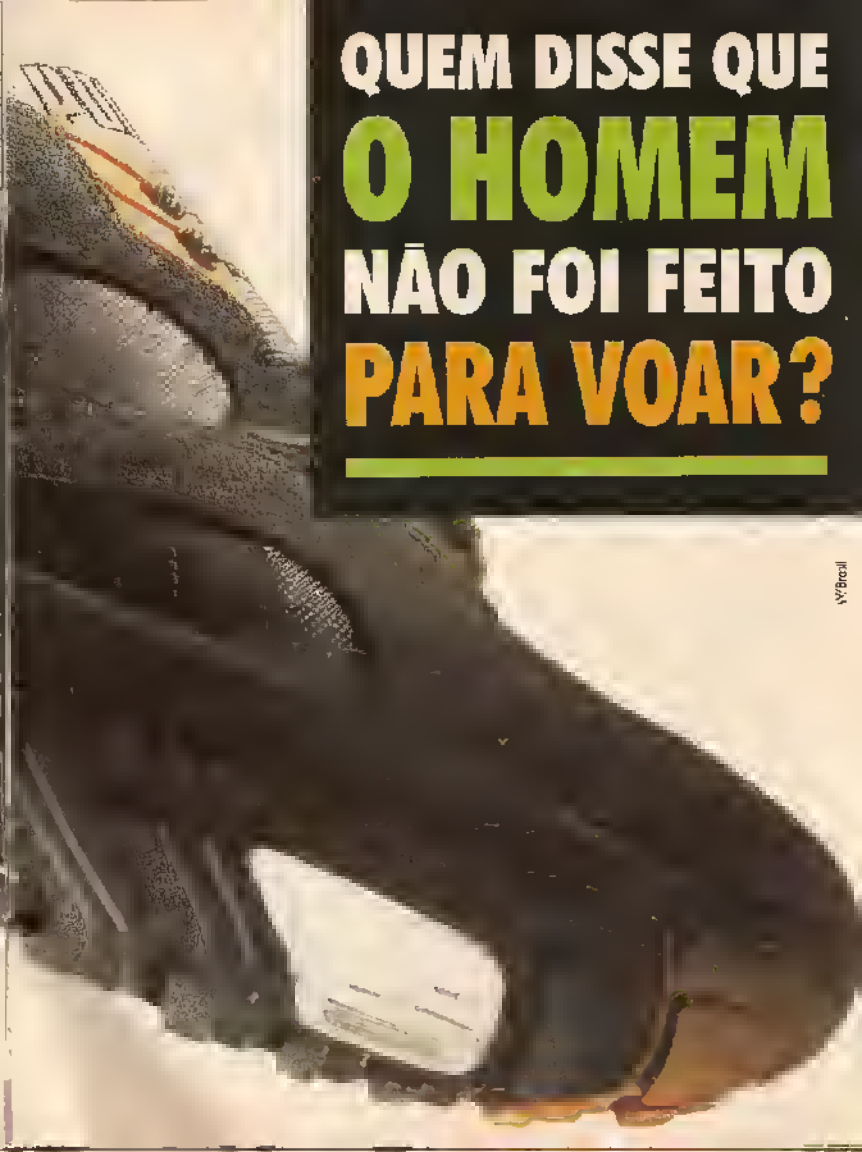
PUMA

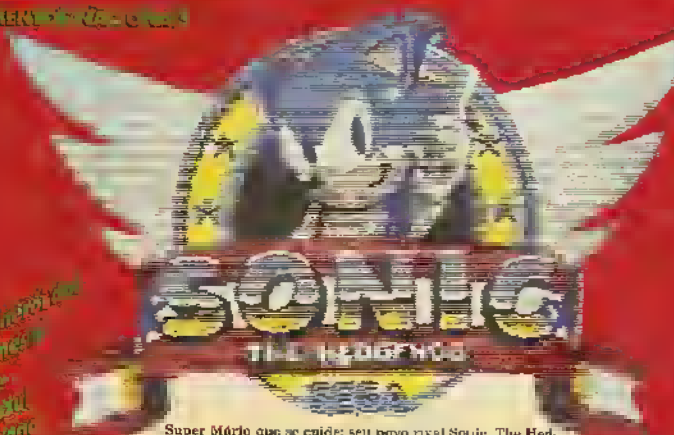
TRINOMIC VISION

MACHTS MIT QUALITÄT

Trinomic Vision é o novo tênis da Puma. E foi feito exclusivamente pra quem pratica jogging. Por causa do seu sistema Trinomic, você vai ter mais estabilidade, mais flexibilidade e muito mais aderência ao solo na hora de decolar. Fora que, provavelmente, vai ser o tênis mais bonito da pista. Agente não vai pedir pra você ir correndo comprar um. Mesmo porque você não vai conseguir correr com esse seu tênis aí. Mas bem que você podia ir correndo. Trinomic Vision vai ficar pouco tempo nas lojas.

QUEM DISSE QUE O HOMEM NÃO FOI FEITO PARA VOAR?



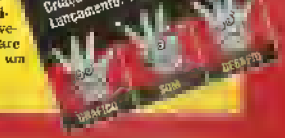


Uma coisa é certa: todos os videogames têm um porco-espinho que odeia pular argolas. Não todos, é claro, mas com certeza um bom grupo. E personagem mais famoso desta espécie é Sonic, The Hedgehog, o personagem mais rápido que já cruzou a tela de um videogame. Lançado pela Sega para abalar o sucesso de *Super Mario World*, no Super NES (videogame de 16 bits da Nintendo americana), o game deste simpático porco-espinho vem cenários belíssimos e músicas chocantes — uma delas até parece lambada, imagine só.

A missão do espinhudo é libertar seus amigos animais da maldição do Dr. Robotnik, um maluco que transformou todos em robôs. O herói tem apenas duas armas: o pulo-redopio e a disparada, situações em que ele gira tão rapidamente que até parece uma serra elétrica.

No caminho, Sonic tem que apanhar todas as argolas que surgem. A cada 100 argolas acumuladas, ele ganha uma vida. Mas basta uma topada com um robozinho ou um passo em falso para o abismo e Sonic perde todas de uma vez, e aí é preciso começar tudo de novo. Se terminar um estágio com um bom número de argolas, surgirá no final da fase um argolão que fica girando. E se Sonic conseguir saltar por dentro deste argolão, surpresa! Ele vai para um estágio de bônus onde poderá encontrar a Chaos Emerald, uma pedrinha que lhe dará um Continue!

Os jogadores fuçadores vão amar este jogo, cheio de passagens secretas, vidas escondidas, truques e dicas para descobrir. Fique esperto: nas copas das palmeiras da primeira fase existem moles — para fazê-lo pular mais alto — e caixas com itens — que entre outras coisas dão invencibilidade temporária ou supervelocidade ao Sonic. Prepare seus dedos, porque este é um jogão!



1. Para libertar os amigos, Sonic precisa dar quatro rodopios em...

6. Este é o visual da fase de bonus, onde Sonic achará o pedrinha de Cordyon. Seu nível, no início, é simplesmente...

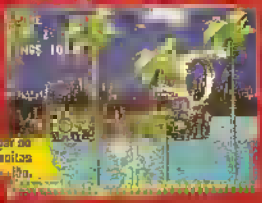
2. Graças à supervelocidade, pouco explica pode fazer fenômenos como este.

...cobra as habilidades de Sonic: aqui, ele

7. Use a ...dade para escapar dos ...

...distração rigorosa e perda das ...

...Sonic pode copiar o que há em cima e embaixo (olar a imagem de destino...



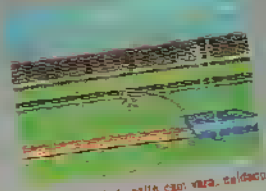
...ssa fase com moitas ...ficial da fase com moitas ...ção.

FORGOTTEN WORLDS

Esse ... game do tipo matador ... [illegible] ... Quitrytha Sem Nome [illegible] ... [illegible] ... Para desarmar as ... [illegible] ... e você vera surgir uma lojinha onde se pode comprar diversos ... [illegible] ... Além disso, [illegible] ... [illegible] ... [illegible] ...

JOGOS OLÍMPICOS

Como o próprio nome sugere, temos aqui um game inspirado nos Jogos Olímpicos. São cinco modalidades: salto com vara, corrida em 100 metros rasos, ginástica olímpica, saltos ornamentais e natação estilo livre. Um dos mais difíceis é o salto com vara, pois é comum "quebrar" as tentativas derrubando a vara encostar na barra da altura. Os juízes do game são meio paquidermes na hora de dar as notas, e você terá que se esforçar. Dicas para o salto ornamental: colocar o botão Direcional para a esquerda para que o atleta dê o salto normal. Calibrando o Direcional para cima, ele quica na água de cabeça.



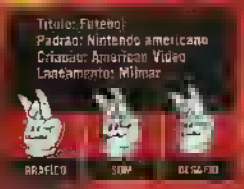
1. Na especialidade salto com vara, cuidado para não bater!

2. Na ginástica olímpica, uma grande especialidade de saltos.

3. Quanto mais técnica, maior a pontuação nos saltos ornamentais.

LANÇAMENTOS

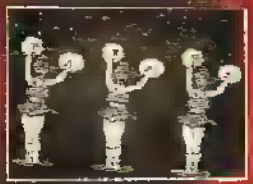
FUTEBOL



Copa [illegible] de realidade brasileira [illegible]. Não tendo surpresas, *Futebol* está sendo comercializado no Brasil pela Milmar — empresa que adquiriu o Copyright de produtora de games American Video, lançada pela Nintendo. Com isso, a Milmar teve o prazo ideal de abrasileirar alguns detalhes. Na tela de apresentação de *Futebol* [illegible] multicampeão pelo [illegible] Juventus, São Paulo, Palmeiras, Santos, Fluminense, Vasco e Internacional de Porto Alegre. Pena que a adaptação fugiu um pouco [illegible] aos uniformes dos jogadores, [illegible] são originais dos times. Mas a [illegible] compensa. *Futebol* é um jogo interessante, movimentado e com bom grau de realismo.

2. Ale que coisa, um game com palavras em português.

3. *Futebol*: bom grau de realismo.



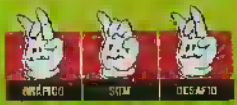
4. Na hora do intervalo, as meninas dão um show com os pompons.

Outros games da Milmar

Estes são alguns dos jogos que a empresa lançou no início deste semestre para o padrão Nintendo americano

PYRAMID

Este jogo [illegible] Egito Antigo. Você vai [illegible] mover peças de forma [illegible] triangular do topo de uma pirâmide cheia. Encantador de [illegible]



KRAZY KREATURES

Se um elefante já incomoda muita gente imagine 30, 50 ou mais. Em Krazy Kreatures você terá que limpar elefantes, [illegible] e outros bichinhos. Suas [illegible] para [illegible] desaparecerem [illegible]. Gerenciá-las [illegible] e reflexos rápidos.

DOUBLE STRIKE

Outro game de combate [illegible] porém mais inusitado. Foi [illegible] agradar ao público mais [illegible] fase infantil.

F-15 STRIKE WAR

Nesse [illegible] Milmar. Bastante [illegible] Tem, este jogo [illegible] quantidade [illegible] e variedade de [illegible] do game [illegible] de vontade [illegible]

Cheg
Master S

E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle

SEGA

ou o ystem® II.*

* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

Todos os cartuchos do Master System®. E o jogo World já vem na memória!

* OS ÓCULOS 3-D E A PISTOLA LIGHT PHASER SÃO COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II E VENDIDOS SEPARADAMENTE.

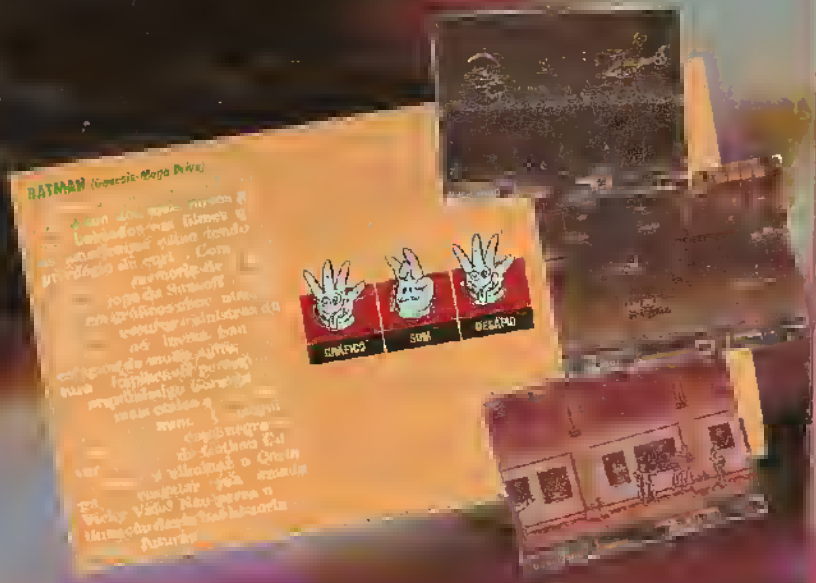
SEGA

LANÇAMENTOS

INTERNACIONAIS

NOS TELÕES E NAS TELINHAS

Estes são os mais novos games baseados em filmes que já estão rolando nos Estados Unidos



AÇÃO GAMES CLUBE

É superlegal para nós, da **AÇÃO GAMES**, ver que a participação dos leitores está crescendo a cada nova edição. Os gamemaníacos estão descobrindo que a revista é um meio para a troca de idéias e informações, e para ampliar ainda mais esse espaço é que criamos **AÇÃO GAMES CLUBE** — um caderno especial de serviços para nossos leitores. Em cada ogni a videogame e os cartuchos que está procurando por um preninho bem em conto. Veja quais são as melhores lacadoras de sua cidade. Descubra um novo desafiante para o seu game predileto e fique por dentro das atividades dos dubinhos da gamemaníacos de todo o Brasil. Esse espaço é todo seu: participe!

▶ Veja nos Classificados desta edição como conseguir os cartuchos *Robocop 2*, *Mega Man 3* e *Tartaruga Ninja 2*. Quem está procurando um Master System com cartuchos também encontrará aqui boas ofertas. E se o seu anseio é topar um desafio, fique ligado: estão sendo convocadas fãs nos jogos *Double Dragon*, *Golden Axe* e *Karate Kid* entre outros.

CLUBES

▶ No espaço reservado aos clubinhos de jogadores, você ficará por dentro dos campeonatos que estão sendo programados para setembro. Além de promover competições, os clubes também estão vendendo cartuchos importados aos associados, distribuindo jornalzinhos com mil dicas e fazendo outros lances interessantes. Entre nessa!

HOT CIRCUIT

▶ Pra você que está procurando uma locadora em sua cidade, de uma espiada na seção Hot Circuit deste mês. Do Rio Grande do Norte ao Rio Grande do Sul, ela traz informações de lugares onde você pode encontrar os games mais badalados do momento.

PROCESOM

Assistência técnica em:

VIDEO GAME
VIDEO CASSETE
SOM E TV

TRANSCODIFICAÇÕES EM VIDEO GAMES e VIDEO CASSETES

COM HORA MARCADA E A DOMICÍLIO

ADAPTAÇÕES PARA MONITORES E DESBLOQUEIO PARA NINTENDO

DE CARTUCHOS AMERICANOS E JAPONESES

R. CERRO CORÁ, 743 - esq/al/3
LAPA - CEP 05061
TEL.: (011) 67-7396

CLASSIFICADOS

VENDO

▶ Vendo os fitas *Alex Kidd, Enduro, Elevator Action* e *Top Gear*, or troco por *Tartarugas Ninja 2* e *Mega Man 2* no estado americano ou japonês. Tratar com Rodrigo José Ascoli Guimarães, rua Costa Aguiar, 1350 Ipiranga, CEP 04204, São Paulo — SP or tel (011) 215-2706.

▶ Vendo Master System com dois cartuchos, a um preço fixo em bom estado de conservação. Tratar com Gustavo Mazzone Pitaluga, rua Ricardo Carrafa, 360 Alto da Sumaré, CEP 14100 Ribeirão Preto — SP ou tel (0**16) 623-0397.

▶ Vendo meu console Dynavision II, com acelerador A-60 uma pistola laser, dois joysticks e duas fitas ou um mega Hacks um preço fixo bem camarada pelo pacote. Tratar com Roberto da Silva C. Leite, Praça Marechal Deodoro, 107, ap. 34 Santa Cecília, CEP 01160 — SP ou tel. (011) 265-0122, ramal 246.

▶ Vendo pistola Laser Gun LG-8 semi nova. Tratar com Wagner Alves Gouveia, rua Taubaté, 602 Camilópolis, CEP 09280, Santo André — SP.

▶ Vendo Phantom System, um adaptador, uma pistola e cinco fitas. Tratar com Danilo Oyakawa, rua Professor Vahia de Abreu, 632 ap. 31 Vila Olímpia, CEP 04548, São Paulo — SP or tel. (011) 531-2527.

▶ Vendo mesa Master System e os jogos *Rocky, Chopliffter, Zaxxon*. Tratar com Leandro Branco, rua Ministro João Mendes 136, ap. 81, CEP 11040, Santos — SP ou tel. (0132) 36 1787.

▶ Vendo um Master System com pistola Light Phaser, uma fita *Hang-On* e três controles. Tudo em bom estado. Interessados entrar em contato com Rodrigo Negreiros Andrade, rua Caetano Bortundo, 88/201, Costa Azul, CEP 41000, Salvador — BA ou tel. (071) 230-6625.

▶ Vendo o cartucho *Double Dragon* padrão japonês, *Ghostbusters* e a pistola laser Gun LG-8. Falar com Ediberti Sinimbu de Lima rua 1B, 32 São Joaquim, CEP 09510, Santa Cruzes — SP ou tel. (0195) 46-1560.

▶ Vendo Master System com apenas um cartucho, mais duas fitas ou troco por um Mega Drive em bom estado de conservação. Interessados tratar com Heber Reis Maciel, av. Presidente Washington Luiz, 286, Vila Tanares, CEP 12231, Campos Elíseos Paulista — SP ou tel (011) 459-1849.

▶ Vendo ou troco cartucho *Great Volley* do Master System, na caixa com instruções. Tratar com Carolina A.G. Corrêa, rua Gal. Palmeiro de Rezende, 60, CEP 05605, São Paulo — SP ou tel. (011) 210-3313 após as 14 hs.

▶ Vendo cartuchos *Tartarugas Ninja 2*, *Meca Man 3* e *Gaiaccap 2* todos em perfeito estado. Interessados tratar com Andre Prado Garcia, rua das Palmeiras, 347, ap. 122 Santa Cecília, CEP 01224, São Paulo — SP ou tel. (011) 67-4449.

▶ Vendo Dynavision II com quatro fitas. Tratar com Pedro Ribeiro de Araújo, rua do Globo, 264, Periperi, CEP 40320, Salvador — BA ou tel. (071) 321-5153.

▶ Vendo console Atari mais quatro fitas, tudo em bom estado de conservação. Interessados, tratar com Wanderlan Alves Correa, rua Francisco Coutinho, 290, ap. 124B, Vila Virginia, CEP 13200, Jundiaí — SP ou tel. (011) 436-9452.

▶ Vendo Master System com sete cartuchos (incluindo *Golden Axe* e *Thunder Blade*) mais uma pistola, tudo em ordem, nas caixas e com manuais de instrução. Tratar com Leandro Rolemberg Barros, rua Dr. Hamilton Prado 800, Branco da Erche, CEP 07780, São Paulo — SP ou tel. (011) 432-4606.

▶ Vendo Master System com apenas um cartucho, mais duas fitas ou troco por um Mega Drive em bom estado de conservação. Interessados tratar com Heber Reis Maciel, av. Presidente Washington Luiz, 286, Vila Tanares, CEP 12231, Campos Elíseos Paulista — SP ou tel (011) 459-1849.

Página quatro grátis

▶ Vendo uma pistola do Master System, um óculos 3D e os cartuchos *Missile Defense 3D*, de um mega, *Space Harrier 3D*, de dois mega, *Kenseiden*, de dois mega, todos originais. Contatar Marcos Antonio dos Santos Silva, rua João de Oliva, 12, Jardim Amélia, CEP 04813, Pinheiros — SP

▶ Vendo ou troco Bit System em perfeito estado, com as fitas *Mano Bros I* e *Adventure Island* (ou Fita Rara, se preferir). Vendo também os *Mad Black Mamba*, *Super Contra*, *Double Dribble*, *Jogos de Verão* (Nintendo), *Skate or Die*, *Golf de Craque*. Interessados, tratar com Rodrigo Miranda, rua Barata Ribeiro, 345/402, Copacabana, CEP 22040, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 257-3669.

▶ Vendo as seguintes fitas de Master System: *Enduro 3D*, *Double Dragon* e *World Grand Prix*. Falar com Dayglisson ou Thiago, Q 1107, bloco A, ap 310, Cruzeiro Novo, CEP 70650, Brasília — DF.

▶ Vendo um VG 8000 com *Super Mario* e adaptador A-60 e as fitas *Castlevania I*, *Super Mário 3*, *Contra*, *Punch Out* (*Mike Tyson*), *Double Dragon 2* e *Salamander*. Tratar com Marcelo ou Cecília, rua Inhambu, 973, ap. 21B, Moema, CEP 04419, São Paulo — SP ou tel. (011) 820 3687.

▶ Vendo um Phantom System com sete cartuchos, um adaptador J-72, uma pistola Laser Gun e os jogos *Mega Man 3*, *Double Dragon 3*, *Rubocop*, *Cobra*, *Predador*, *Ghostbusters*, *Crime Busters*. Tratar com Marcelo Navarro Costa, rua Benjamin Pereira, 58, Bosque dos Eucaliptos, CEP 12223, São José dos Campos — SP.

▶ Quero vender um Master System completo (com coutra 3D e pistola) e fitas (*Rad Out Run*, *Rocky*, *Mano Hunter 3D*, *Missile Defense 3D*. Os interessados escrevam para Ruy Carnascial, rua Amazonas 770, CEP 85800, Cascavel — PR ou tel. (0452) 23 5440.

▶ Vendo Master System com 15 cartuchos, um óculos 3D e uma pistola, todos nas caixas, com instruções. Tratar com Rogério A. Tupinambá, rua Professor Alves Moreira, 161, CEP 12280, Caçapava — SP

▶ Vendo quatro minigames americanos, sendo dois da Nintendo. Falar com Vicente Costa Primon Barreto, rua Goiana, 1162 ap. 601 Pituba, CEP 41830, Salvador — BA ou tel. (071) 240-7789

▶ Vendo *Rambo 3* para Mega Drive. Falar com Leandro Cesar Lopes, rua Alvares Vasconcelos, 94, Pinheiros CEP 05478, São Paulo — SP ou tel. (011) 834-7657.

▶ Vendo minigame série Master e ego *Pairpercy*. Tratar com Freydin de Athoyde, rua Sempre Viva, 201 Altiplano, CEP 05000, São Paulo — SP.

▶ Vendo cartuchos para Dynavision II e Phantom, como *Rad Racer*, *Double Dribble*. Interessados, tratar com Rafael Carmo Clemente rua Macelo 780, ap. 23, Vila Jaraguá, CEP 05454, São Caetano do Sul — SP

▶ Vendo Master System, com ou sem fitas, um óculos 3D e uma pistola. Falar com Bruno Bonfil, rua Conde Afonso Celso, 74/502, Jardim Botânico CEP 22461, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 286-0964.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo *Double Dragon*. Espero uma resposta. Daniel Ferretta, rua Coração, 164, Vista Verde CEP 12223, São José dos Campos — SP

▶ Desafio alguém para uma batalha jogando *Super Pitfall* e *Predador*. Alessandro Arcanjo de Oliveira, rua Visconde de Maua, Centro, CEP 45660, Ilhéus — BA

▶ Desafio qualquer um a me enfrentar nos jogos *Karatê Kid* e *Jaka*. Interessados tratar com Pedro Souza Cabra de Melo, rua Almirante Alexandrino, 3750 A, Santa Teresa, CEP 20241, Rio de Janeiro — RJ.

▶ O Grider Group procura adversários para os jogos *Shinobi* e *Golden Axe* (ambos do Master System) e *Super Contra* e *Contra* (Nintendo). O grupo espera por vocês. Procurar Reinaldo Santos Pinha, QNI 9, conj. J casa 18, Taguatinga Norte, CEP 72150 Brasília — DF.

▶ Desafio qualquer pessoa a chegar ao final de *Tartarugas Ninja 2* com vidas e ao final de *Ghostbusters* com pardon nenhum. Desafio também a bater meu recorde de 118 520 pontos no jogo *Adventure Island*. Mando o Oscar Neto, rua Verão, Str. Fortaleza, CEP 05880, São Bernardo do Campo — SP

▶ Desafio qualquer MSXmaníaco a me enfrentar nos jogos *Arkanoid Bonus* e *Tartarugas Ninja*.

YES NÓS TEMOS
NINTENDO
GAME BOY
MEGA DRIVE
LOCAÇÃO
E VENDAS

yesTendo
GAME CLUBE

RUA ARTHUR DE AZEVEDO, 1434
FONE: 883-4742 - PINHEIROS - SP

STAR COMPUTER
INFORMÁTICA NINTENDO
A STAR TEM SEMPRE UMA ÓTIMA JOGADA
ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM CARTUCHOS
VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS
• MASTER SYSTEM • PHANTOM
• SUPER NINTENDO • TOKA
• MEGA DRIVE
SIMPSONS: NINJA, BARTMAN II, YOSHI, DE VOLTA PARA O FUTURO III E III,
THE CAGNEY, ROCK MAN III,
E MUITAS OUTRAS NOVIDADES!!!
5% DE DESCONTO EM TODOS OS PRODUTOS
DESPACHAMOS P/ TODO BRASIL
Av. Sabará, 1433
Fone: (011) 263-4788 - 263-5401
Av. Cidade de Aracaju, 1280
Fone: (011) 241-1954 - CEP 04344

O PONTO DE ENCONTRO DOS GAMEMANIACOS

Tudo que você quer comprar, pelos melhores preços.

NÃO FIQUE FORA DESSA !!

Os últimos lançamentos em cartuchos. Mais de 100 títulos disponíveis pra você !

PRODUTOS NACIONAIS E IMPORTADOS

SEGA Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM 32 BITS GAME BOY

MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - PHANTOM SYSTEM
DYNAVISION II - GAME BOY SYSTEM - GAME BOY

COMPUTER SISTEM DO BRASIL
R. Conde Afonso Kherlakian, 79
3º andar conj. 33
Tel: 011 - 227-1678

... Interessados, tratar com Cleyton Arghirossol, rua D. Pedro II, 906, CEP 95680, Canela — RS ou tel. (054) 282-1647.

▶ Desafio qualquer pessoa no jogo *Mickey Mouse* do Mega Drive. Procurar Thiago André Alves da Silva. São Paulo — SP ou tel. (011) 533-3810.

▶ Desafio Ronaldo Santos Rocha no jogo *Golden Axe* do Master System. Ricardo Maia Barbalho, rua Policarpo Clóvis Rosa da Silva, 28, Parque Novo Mundo, CEP 02180 São Paulo — SP.

▶ Troco um Top Game VG 9000, uma pistola e 10 cartuchos *Ninja Gaiden 2*, *Double Dragon* (do Super Champ), *Contra*, *P.O.W.*, *Tiger Heli*, *Exciting Like*, *Hot Here*, *Circus Charlie* e *Wild Gunman* por um Mega Drive, com um cartucho. Interessados tratar com Áureo Falleiros Filho, rua Maranhão, 1730, Jardim Bueno, CEP 14401 Franca — SP ou tel. (018) 727-2363.

▶ Troco 36 fitas *Prince Persia* e *Pushin Attack* (Nintendo americano) por *Dias de Invasão* ou *Ayrton Senna*. Tratar com Pedro G. Viotti Santos, av. Franz Lauro Gioielli, 629, Orquidário, CEP 11065, Santos — SP ou tel. (0132) 37-5434.

▶ Troco cartucho *Super Contra*, do Dynavision, por *Tartarugas Ninja 3*. Contratar Germano Assis de Almeida, rua Cel. Bernardino Bueno, 211, CEP 12980, Nazaré Paulista — SP ou tel. (011) 402-1331.

▶ Troco ou negocio a série Master (Out Run) por uma fita do sistema Nintendo, como *Batman*, *P.O.W.*, *Ninja Gaiden* e outros. Escrever para Rodrigo Sucupira, rua Barão de Souza Leão, 426, ap. 809, CEP 51021, Recife — PE ou tel. (081) 462-3932.

▶ Troco um Master System, com seis fitas, os fios 3D, pistola, por um Bit System com fitas, adaptador ou por um Nintendo americano transcodificado, fitas, adaptador e pistola. Interessados, tratar com Daniel Luiz Furlan, rua Guabiju, 36, Tatuapé, CEP 03307 São Paulo — SP ou tel. (011) 677-8647.

▶ Troco cartucho *Pac Man* semifluxo por qualquer outro, mas que esteja em bom estado. Tratar com Cervai Antônio Aparecido Barbosa Júnior, rua Interventor Manoel Ribas, 33, CEP 86975 Mandaguari — PR.

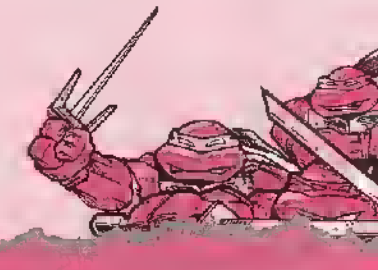
▶ Troco Master System por Nintendo ou arma laser. Tratar com Marcelo de Souza Veiga Miranda, rua Luiz de Faria, 109, ap. 12 Gonzaga, CEP 11060 Santos — SP ou tel. (0132) 67-5824.

▶ Troco Master System com um cartucho *Black Belt*, tudo no anbo com manual de instruções por um Nintendo americano em bom estado. Tratar com Thiago Alves Barbosa, rua Luiz de Faria, 109, ap. 62 Gonzaga, CEP 11060, Santos — SP ou tel. (0132) 65-3365.

▶ Troco um Phantom com quatro cartuchos por um Mega Drive. Tratar com Ana Carolina Ribeiro Gasparine, rua Zacarias Goes, 2017, Campo Belo, CEP 04610, São Paulo — SP ou tel. (011) 240-6207.

▶ Troco Top Game VG 9000, com os cartuchos *Sid Destroyer* e *Tiger Heli* e um Super Game VG 2800, com *Enduro* e *Hac Man* por um Master System. Tratar com Maurício Lemos Jr. Oliveira, rua Adail Márcio Bittencourt, 2050, Mascarenhas, CEP 29640 Itaguaçu — ES.

▶ Troco Master System, dois rápidos e quatro cartuchos por um Mega Drive mais um cartucho. Interessados, tratar com Sérgio ou Alexandre, São Paulo — SP, tel. (011) 577-8822.



▶ Troco Dynavision I ainda na caixa com oito jogos, uma pistola laser e dois controles por um Game Boy com o jogo Tetris. Interessados, contatar Felipe ou Ariel no Souza Filheiro, av. Adolfo Chateaubriand, 16, Barra da Tijuca, CEP 22631, Rio de Janeiro — RJ ou telefone (021) 328-2088 das 14 às 18h30.

▶ Troco Master System com uma pistola e três fitas por um Mega Drive. Tratar com Gabriel Castro Rayol Pinheiro, rua Ladeira da Forte, 12, Campo Grande, CEP 40121 Salvador — BA ou tel. (071) 237-5455.

▶ Troco um Phantom com três cartuchos e uma pistola, tudo em bom estado, por um Dynavision III ou Veca Drive. Tratar com Helen Almeida, Travessa João Turim, 72, CEP 80240, Curitiba — PR ou (041) 242-2236.

Você também pode participar. Mande seu anúncio para a Revista AÇÃO GAMES / CLASSIFICADOS. Caixa Postal 56254 São Paulo — SP.

CLUBES

▶ **Super Games Clube** — Alameda Barros, 945, Higienópolis, 16º andar, São Paulo — SP. O clube Nintendo Game, criado pelos próprios usuários em maio passado, não agüentou a barra dos encargos de manter um clube e o repassou para Andréa Rudolmar do dia Super Games, agora o vice-diretor. Em setembro, o clube lançará o campeonato nacional de videogame por correspondência. Todos os sócios podem participar, para isso enviar uma foto do cartucho escolhido e o endereço completo para o endereço acima. Para se associar, é só escrever. As vantagens dos sócios são muitas, principalmente recebem um jornal com dicas de lançamentos, promoções especiais, compra de periféricos exclusivos, acessórios e facilidades para assinar revistas importadas. O clube oferece também convênios com distribuidoras de cinema, com direito a seis filmes.

▶ **Clube Nintendo** — Rua Júlio Herculano, 90, CEP 04443, São Paulo — SP e av. Dupont, 4726, CEP 04366, São Paulo — SP. Aberto com dois endereços, os sócios têm direito a baixas e informações sobre compras, vendas e trocas de cartuchos e equipamentos nacionais ou importados. Por exemplo, o clube é revendedor do jogo *The Simpsons*, importado direto dos Estados Unidos.

▶ **Clube [illegible]** — Rua [illegible] Bonfim, [illegible], Tijuca, CEP 20560, Rio de Janeiro — RJ. Clube recém-inaugurado, destinado a quem tem os aparelhos Master System e Mega Drive. Os sócios recebem um jornal com dicas e informações interessantes sobre os jogos.

▶ **Scanner Clube** — Rua Pinheiros, [illegible] Pinheiros, CEP 05417, São Paulo — SP. O clube conta com cerca de 400 sócios e já programou um campeonato para setembro, com muitos prêmios. Inscrições a partir de 1º de setembro.

Games On

AVENTURA
AÇÃO
RESSUPTO

Este é o mundo da Games On. A locadora de Games do ITAIM

E AGORA

LOCAÇÃO DE CONSOLES

- GAME BOY
- PHANTOM
- MASTER SYSTEM

Games On

Um duplo constante

R. Dr. Eduardo Souza Aranha, 245
Fone: 820-9680 - Itaim

PAINTBALL
SÓ PARA VENDAS

TUDO PARA O ESPORTE DO MOMENTO

ARMAS, ACESSÓRIOS, MUNIÇÃO

RECARGA DE CILINDROS E OUTRAS NOVIDADES.

VIDEO GAMES
VENDAS E LOCAÇÃO

CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, NINTENDO E GAME BOY

COMPRA/VENDA/TROCA/LOCAÇÃO

OS MELHORES PREÇOS

GAMES & CIA.
LOJA DE CONVENIÊNCIA EM JOGOS

RUA CARDOSO DE ALMEIDA, 1094 - PERDIZES

FONE: 263-5513

COMPRE POR TELEFONE E RECEBA EM CASA

HOT CIRCUIT

NATAL (RN)

GAMEMANIA — Rua Fábio Teno, 999, Alecrim. Além de locação e venda de cartuchos e acessórios, oferece os serviços de assistência técnica, transcodificação e desbloqueio de consoles Nintendo importados.

BELO HORIZONTE (MG)

GAME CENTER BRINQUE — Av. Contorno, 7163, Santo Antônio. A loja trabalha com locação e venda de cartuchos e acessórios para Master System, Mega Drive, Nintendo e Super Charger.

HOT GAMES — Galeria Colombo av. Cristóvão Colombo 64, sobloja 10, Savassi. A locadora tem planos de expandir o acervo de cartuchos nacionais e importados, das plataformas Nintendo e Sega, adquirindo títulos para Neo Geo, Game Boy e Lynx.

JUIZ DE FORA (MG)

VIDEO GAME SHOP — Rua Afonso Pena, 93 loja 1, Marcel Humaitá. A loja trabalha com jogos para os principais sistemas, sem as últimas novidades nacionais e importadas e ainda faz promoções, como locação gratuita aos domingos.

UBERLÂNDIA (MG)

TUUUBER GAMES — Av. Afonso Pena, 190, sala 215, Galeria Central. Locação de cartuchos para Nintendo, Master System e Mega Drive.

PORTO ALEGRE (RS)

ALTA GAMES — Rua dos Andradas, 942, conj. 403. Abre de segunda a sexta até as 22 hs e aos sábados das 10 às 17 hs. É a maior locadora da capital gaúcha, com mil cartuchos para Nintendo, Sega e Atari. Além da locação e venda, também troca cartuchos, aluga acessórios e oferece assistência técnica.

PLAYER LOCADORA — Rua Marianni, 1190, Auxiliadora. Em seu acervo, além dos jogos para Nintendo, Master System e Mega Drive, podem ser encontrados alguns cartuchos importados como *Double Dragon 2* e *Simpsons*. Abre de segunda a sábado até as 22 hs.

RIO DE JANEIRO (RJ)

GAME SHOP — Av. das Américas, 4790, sala 221, Barra da Tijuca. Acervo com mais de 800 títulos para todos os principais sistemas, incluindo os últimos lançamentos. Faz inúmeras promoções e possui uma Galeria de Arte Infantil, com exposições de desenhos dos clientes.

SOFT VIDEO — Guanabara Shopping, av. Dr. Jose Pedro Rollino, 1407, loja 36, Anchieta. Além da locação e venda de cartuchos para Nintendo, Master, Mega Drive e Atari, oferece também serviço de assistência técnica.

POLLYANNA VIDEO GAME CLUBE — Av. 28 de Setembro 220, loja 108, Vila Isabel. Com um acervo de mais de 500 títulos para todos os principais sistemas, vende e compra fitas usadas, consoles, multigames, controles e acessórios.

DUQUE DE CAXIAS (RJ)

DEKAPU GAMES — Rua Gastão Bahia, 149, Pauliceia. Locadora especializada em games, com cartuchos para Nintendo, Master System e Mega Drive.

NITERÓI (RJ)

SEATLE INFORMÁTICA — Só trabalha com encomendas pelo Correio, basta ligar para (021) 710-3114. Comercializa games do MSX 1 e 2, além de 800 programas diversos.

OLINDA (PE)

SOFT VIDEO — Olinda Shopping, av. Getulio Vargas, 1805 loja 18, Casa Caiada. Oferece os mesmos serviços da loja em Recife.

RECIFE (PE)

PLANETA TOY — Rua dos Navegantes, 1044, Boa Viagem. Seu acervo possui uma grande variedade de títulos e os últimos lançamentos. Faz entrega a domicílio e assistência técnica. Entre os mais alugados estão os *Simpsons* e *Mickey Mouse — The Castle of Illusion*.

SCORPION VIDEO — Av. Dr. José Rufino, 1401, loja 1, Aeras, Av. Nossa Senhora de Copacabana, 1222, loja 19, Piedade. Com 2.500 títulos, a Scorpion é uma das duas lojas a ouvir os clientes para encontrar quais os lançamentos mais que devem constar do acervo.

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS (SP)

VIDEO COLOR CENTER — Centerville Shopping Center, piso térreo, loja 13-A. O forte dessa loja são as promoções de três diárias pelo preço de uma. Além da locação, vende cartuchos, acessórios e fliperamas.

BAURU (SP)

HOT GAME — Rua Rui Barbosa, 22-2. Assustado por videogame, o dono declarou-se totalmente fã depois de experimentar. Um bom lugar para conseguir dicas de jogos.

CAMPINAS (SP)

CEM POR CENTO VIDEO — Av. Brasil, 1101. Rede de grandes lojas com 60 funcionários, cada uma, mas que trabalham na base do rodízio, perdendo muita flexibilidade nas opções. *Alex Kidd* e *Mickey Mouse — The Castle of Illusion* estão entre as novidades.

TOCA DA ONÇA — Rua Leôncio Trivellin de Souza, 396, Vila Sousas. Entre os 350 cartuchos de locação, para Atari, Odisseu, Phantom, Master System e Mega Drive, estão inúmeras vantagens importados, como *Alien Storm*, *The Simpsons* e *Captain Silver*.

VIDEO UM — Rua Maria Monteiro, 1428, Lamboi. Rua José Paulino, 1355, Centro; Rua Alferes de Ferro, 71, Guanabara. Com acervo de 300 jogos para Phantom, Master System, Mega Drive, Dynavision, Super Charger e Nintendo, as lojas vendem acessórios e não 10% de desconto para os sócios do Clube Forte São Paulo.

RIBEIRÃO PRETO (SP)

UNIVIDEO — Rua Amadeu Barreto, 478, sala 17. A loja tem 500 títulos diferentes, mas só trabalha na base de venda e troca de cartucho antigo. O cliente paga apenas 10% do valor do novo.

GENIUS VIDEO — Rua Rui Barbosa, 805. É a única tradicional vivedeadora da cidade e aderiu à criação de cartuchos, com 300 títulos nas prateleiras.

JOÃO SOM — Av. Nove de Julho, 929. Loja especializada em aparelhos de som se rendeu à era do novo ponto de locação de games.

SÃO PAULO (SP)

OPEN GAME — Rua Khandu, 15, Pacaembu. Perto da Avenida Pacaembu. Além do acervo com cartuchos nacionais e importados, a loja aluga consoles e acessórios para Mega Drive, Master System e Nintendo. Vale dar uma olhada nos preços e nas promoções, que costumam ser bem vantajosos.

RED UNIVERSOFT — Rua Conselheiro Brotero, 589, conj. 42, Centro. Locação e venda de cartuchos Nintendo, Master System, Mega Drive e Game Boy e acessórios (adaptadores, pistolas, óculos 3D e joysticks). Pode ser comprados pelo SEDEX para todo o Brasil via sedex.

TILT VIDEO — Rua Antônio de Azevedo, 1434, Pinheiros. Acervo de cartuchos para Nintendo, Mega Drive, Game Boy e Game Gear. Os destaques para Nintendo são *Battletoads*, *The Simpsons*, *Duck Tales*, *Tiny Toon Adventures*, *Ninja Gaiden*, *Mega Drive*, *Sonic* e todos os nacionais, e do Game Boy, *Turtles Ninja I*, *Robocop*, *Paperboy* e *Gremlins 2*.

HADAXIAN GAMES — Rua Orville Derby, 107, Morumbi. O charme da loja são os aparelhos para os clientes testarem os jogos para Mega Drive, Defiance, Super Famicom e Game Boy.

TECH VIDEO — Shopping Center Ibirapuera, piso superior, loja 1-01. Tem um grande acervo de títulos nos dois formatos e as últimas novidades para Nintendo, Game Boy e Super Charger.

APUCARANA (PR)

PLAY GAMES — Rua Cândido Fonseca, 167, Centro. Locadora especializada em sistema Nintendo (americano e japonês), tem também cartuchos para Master System e Mega Drive.

CURITIBA (PR)

LOC VIDEO PARK II — Av. Silva Jardim, 832, Rebouças. Acervo com mais de 200 cartuchos entre Nintendo, Phantom, Master System e Mega Drive, incluindo os últimos lançamentos, trabalha ainda com aluguel de fliperamas.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

SIGMA SERVIÇOS ELETRÔNICOS — Av. Adalberto Simão Nader, 61, Colinas I, Vitória — ES. Assistência aos videogames do padrão Nintendo, Master System, Mega Drive, Atari, Top Game, Dynavision e Phantom. Faz troca-modificação e vende acessórios.

Para incluir sua locadora ou assistência técnica da nossa região basta enviar uma carta para Revista AÇÃO GAMES/HOT CIRCUIT, Caixa Postal 59354, São Paulo — SP. Os leitores agradecem.

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM
NINTENDO
MEGA DRIVE
ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM
PHANTOM
DYNAVISION II
TOP GAME.

• Preços especiais para revendedores, oficinas e locadoras.

Assistência Técnica especializada em Vídeo Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.

• Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano.

• Transcodificamos Mega drive, Gênesis em 2 horas. Garantia 1 ano.

• Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.

• Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para entrar em canal 3.

•Temos modulador de RF para Mega drive japonês.

Depto. Técnico
R. Sta. Efigênia, 295
1º andar - conj. 115
CEP 01207 - SP.

Atendemos todo Brasil via Sedex.

FONE: (011) 222-1477

MEGA DRIVE MASTER SYSTEM

PREÇO PROMOCIONAL
CONSULTE-NOS.

O PARAISO OOS VIOEO GAMES NO SHOPPING
APRESENTA O MAIS VARIAOO ESTOQUE OE CARTUCHOS.

CON [illegible] EM, PHANTOM, SUPER GRANGER, DYNAVISION, [illegible]
MICRO [illegible] OS, N TURBOGRAFX, SHARP X68000, SHARP X1, SEGA MASTER SYSTEM, GAME GEAR.
AC [illegible] XS PARA MASTER [illegible] ASK MATCHIC, CONTROLE REMOTO ARCADE JOYSTICKS POWER STICK PARA [illegible]
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX
NÃO SOMOS LOCADORA.

TECH VIDEO SHOPPING CENTER IBIRAPUERA - PISO JURUPIS - LOJA 15-B - FONE: (011) 543-7403
BREVE: TECH VIDEO SHOPPING LESTE - AV. ARICANDUVA, Nº 5.555 - LOJA 127

CARTUCHOS NINTENDO
NINJA GAIDEN III
SIMPSONS
DOUBLE DRAGON VIII
ROBOCOP II
ADVENTURE ISLAND III
YO NOID
PERMALONGA
TARTARUGA NINJA III
ASTYANAX
METAL MECH
THE LAST NINJA
G. I. JOE
R. C. BOY
GREMLINS
MEGA MEN I / II
CHASE H.Q.
DEE TO
DRAGONS LAIR
ALL PRO BASKET BALL
NYANSES
MAX WARRIOR
OPERATION WOLF
POWER BLADE
MECHANIZED ATTACK
CAVEMAN GAMES

GAME BOY
MARBLE MADNESS
IN OR FACE
SNOOPY
PAPER BOY
SKATE OR DIE
FOOTBALL
WERE WOLF
BUMPER
SKATE OR DIE
DICK TRACY
SUPER MARIO LAND

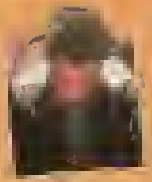
CARTUCHOS PARA
MEGA DRIVE
CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
LAST BATTLE
GHOST BUSTERS
E. SWAT
AFTER BURNER
GHOULS' GHOST
SUPER MONACO GP
MOONWALKER

CARTUCHOS PARA
MASTER SYSTEM
CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
MOONWALKER
E. SWAT
DYNAMITE DUX
ROAD
BASES LOADED II
PINBALL QUEST
TOTALY RAD
DE VOLTA PARA O

ALEX KID IN
SHINOBI WORLD
SUPER FUTEBOL II
PSYCHO FOX
GANGSTER MASTER
ASTÉC JOVEM LOBE
PAPER BOY
GHOULS' GHOST
GHAPES AND COLUMNS
SUPER MONACO GP

TECH VIDEO
CINE FOTO SOM

SHOPPING [illegible] RAPUERA
PISO JURUPIS LOJA 15-B
FONE: (011) 543-7403



HUDSON HAWK *(Nintendo)*

GRÁFICO SOM DESAFIO

ROBIN HOOD *(Nintendo)*

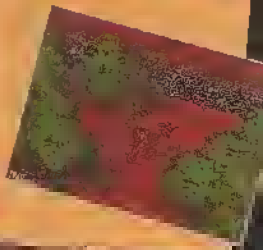


GRÁFICO SOM DESAFIO

THE ROCKETEER *(Nintendo)*

GRÁFICO SOM DESAFIO

Assim nascem os VIDEOGAMES

Fomos à fábrica da Tec Toy para mostrar a você como são feitas estas incríveis maquininhas

Alguma vez você já parou para pensar o que tem dentro de seu videogame? Ou então ficou horas imaginando como é feito? Pois é, a AÇÃO GAMES foi até a fábrica da Tec Toy em Manaus e conferiu passo a passo o processo de fabricação dos videogames e de outros acessórios. Agora, use o máximo de sua imaginação para visualizar a fábrica onde nascem os videogames. Faça de conta que é um jogo, cheio de escadas, corredores, gente, máquinas e você é o operário.

Tudo começa numa linha de montagem em que as pessoas sentam, umas ao lado das outras, diante de uma mesa comprida e com uma esteira rolante. Cada uma monta determinada parte do aparelho, que desliza sobre a esteira.

É na linha de montagem que ocorre o processo de montagem dos componentes eletrônicos sobre uma placa de fibra de vidro sintética. Toda montadinha, a placa passa pela limpeza e soldagem dos componentes. A saída, composto de estanho e chumbo, "ferve" à temperatura de 250° C. Em seguida, ocorre a revisão e ajuste dos componentes.

Na etapa seguinte, computadores testam as placas. Se apresentarem algum defeito, elas seguem para uma terminal corretar.

Tudo o processo de montagem, soldagem e revisão das placas é o mesmo, tanto para videogames quanto para cartuchos. Em seguida, elas são enviadas ao setor de revestimento, onde recebem as peças que compõem o acabamento externo — a caixa do console, do cartucho, adesivos etc... É como na fabricação de um carro: depois do motor estar fixado no chassi, ele recebe a carroceria, as portas, vidros, acessórios etc.

Cenas da montagem do Master System: pra aturamento da caixa (alto à direita), colagem de adesivos no joystick (esquerda) e fechamento final do console (direita)

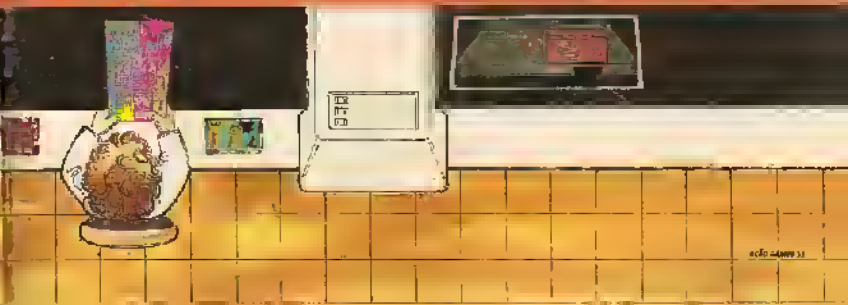
No caso do pistolão o laser e dos joysticks, segue-se o mesmo sistema. E sempre tem uma pessoa para testar o funcionamento. O responsável pelo teste do pistolão, por exemplo, pega cada uma, aponta para uma TV ligada com pouco marcados e atira pelos. É como se você estivesse jogando e atirando nos alvos dos jogos. Já o teste do joystick é feito numa máquina especial.

Bem, e assim que o seu videogame e seus respectivos jogadinhos são confeccionados. Tanto a Tec Toy quanto outras fábricas de videogame seguem o mesmo modo de fabricação. Agora só nos resta conhecer o laboratório e a mente dos gênios que inventam esses jogos malucos, que deixam todo mundo grudado nos joysticks.

A Tec Toy tem desenvolvido continuamente sua capacitação tecnológica e importa cada vez menos componentes do Japão. Do joystick ela fabrica tudo, com exceção da manta de borracha condutiva (que dá o contato), feita no Japão. Já a pistola tem apenas três componentes importados.

O Game Gear tem basicamente os mesmos componentes do Master mas por ser mais compacto, seu processo de fabricação é mais caro e complexo. O maior problema na produção do portátil é o fixação da tela de cristal líquido, pois não pode haver sequer um cisquinho microscópico de poeira nessa operação. Por isso ele é feita numa máquina especial que a Tec Toy importou do Japão.

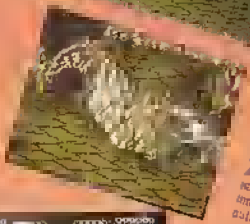
Quanto mais bits tiver um videogame, mais difícil será compartilhá-lo. Os técnicos da Tec Toy dizem que é quase impossível desenvolver um Mega Drive portátil. Mas os japoneses ainda vão chegar lá.

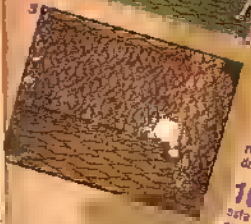


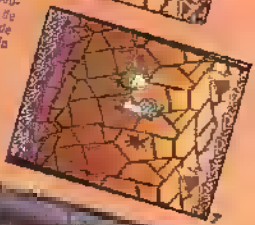
SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

As tartarugas que nos perdoem, mas estes sapos são mesmo radicais! Battletoads merece nota 10 em tudo: gráficos, músicas que embalam, ação e desafio. Prepare seus dedos para embarcar na aventura dos sapos Zitz e Rash contra a malévola Dark Queen e os habitantes de seu estranho planeta. Nosso piloto, Christian Zaharic, *dá nessa superestratégia algumas dicas para você desempenhar melhor nas fases dos planos A e B (os dois primeiros mundos). Você terá que fazer várias coisas, como andar de jet ski, esmurrar alienígenas ou subir rampas de gelo. Na próxima edição mostraremos a conclusão deste superjogo. Até lá!*







1. O sapo é bom de briga. Ilustrando, do ele já uma semelhança de insetos, o sapo é sempre o garoto de mau humor.

2. Quando derrotado, o adversário não competição deixa sons pelos cabelos. Pegue uma delas e use-a para bater nos outros num aparecimento.

3. Você poderá pegar uma carona na na dragão voador. O difícil é sair dele depois!

4/5. O sapo fica de queixo caído quando encontra um inimigo muito grande. Mas este aí, do nível da princesa fácil, não dará muito trabalho: jogue pedras com a língua e ele estará fora de combate.

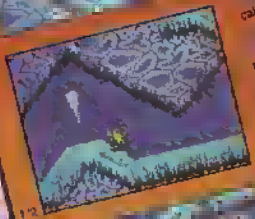
6. Dependendo seu barrete fique 2), evite os ataques: antes um tanto cortar sua cara.

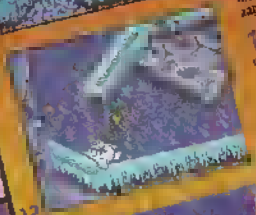
7. Encostando-se à parede e apertando o botão direcional para o lado, seu sapo vai se transformar em pontilho. Nesta forma, basta um buraco para destruir os adversários.

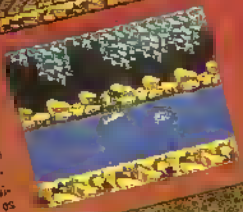
8. Na fase 3, você vai entrar numa corrida de jet ski voador. Mas não pense que será fácil, pois há muitos obstáculos para desviar. Memorizar a sequência do barreiras e descobrir o ritmo de manobras são as únicas maneiras de sair dessa corrida maluca.

9. Não deixe de pegar as ramas pas. Com elas, o jet ski pega do outro lado.

10. Agora, um treinamento. Se você conseguir escapar desta cena, antes da fatídica morte, pegará com wrap zone que o levará direto a segunda fase do segundo mundo. Legal, né?







Se você não se assustou com nada na primeira etapa de Jetsoi, chegará a primeira etapa do Planeta B. No chão de gelo é difícil controlar o carro, que desliza o tempo todo.

Na fase gelada, um extra inútil poderá cair em sua cabeça...

... ou você poderá ser atingido por bolas de neve arremessadas pelos bonecos.

A subida das rampas é um suplício. É ainda existem uns trenós de gelo para atrapalhar.

Na segunda fase o saco vai parar na superfície. Se todos os obstáculos, o mais difícil é o redemoinho. Passe por eles em ziguezague.

Em terra firme, você encontrará a primeira motocicleta. Pegue uma das permanentes.

Mais adiante, vai pintar um radio que lembra a chicaneta do caminho. Prense o freio no canto da tela e deixe passar reto.

Na próxima subida de surfe, a novidade são estas minas. Encostou, danou.

19/20/21. A última etapa do Planeta B é espetacular. Aqui, a saída para subir até a saída da tela. Sua habilidade será muito exigida. Sua habilidade será muito exigida. Este aqui é muito ruim memorizar. Este aqui é muito ruim memorizar. Este aqui ajuda muito ruim memorizar. Este aqui ajuda muito ruim memorizar. Este aqui ajuda

COLOQUE A TE NA MEMÓRIA DO SEU GAME ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS

ESTOJOS P/ GAMES
Proteje e organiza seus cartuchos.

CARTUCHOS P/ GAMES
Grande variedade de cartuchos para todos os modelos de videogames.

LANÇAMENTO!

GAME BAG
Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-Impacto e Impermeável

GRANDE VARIEDADE DE ESTANTES P/ GAMES.

Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive p/ compras efetuadas por telefone!

TEMOS TUDO PARA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES

(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC.)

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

Atendemos de 2ª a 6ª das 8:00 às 20:00 hs e aos sábados até às 19:00 hs.

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE À:
Rua dos Buritis, 436 - São Paulo - CEP 04321 - Tel: (011) 578-7277 - Fax: (011) 578-1031
Junto a Estação Jabaquara do Metrô

NINTENDO TOP SECRET

GOAL

Aí vão mais algumas palavras-passe para quem quiser competir por horas e horas diante da TV.

Semifinais EUA x Brasil

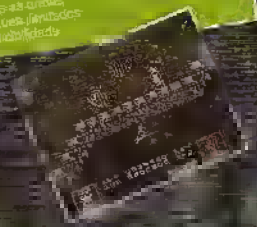
NTXAREZCGWLCKWFK

Finais EUA x ITÁLIA

NTXAREZCGWLKWFL

LEONARDO AMADO BOTELHO

Niterói — RJ



WILLOW

Você pode começar um novo jogo com as mesmas características

Iza LAB W4K

hyM 6JW 5Kq

TARTARUGAS NINJA 2

Padrão Americano:

B, A, START

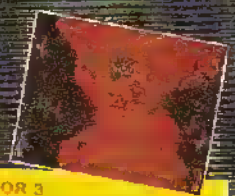
B, A, START

B, A, START

Padrão Japonês:

A, START

B, A, B, A, B, A, START



IKARI WARRIOR 3

Quando se está jogando no modo 2 jogadores e de repente um deles morre, há uma maneira de ressuscitá-lo e continuar jogando. Para isso, basta apertar os controles Direcional na diagonal para cima/direita, A e B simultaneamente. Para dar dois comandos, use o joystick correspondente ao personagem que danou. O truque funciona em qualquer estágio e só pode ressuscitar um jogador por vez.

POWER TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o joystick de formato ergonômico, precisos e de rápida resposta e vem em 3 modelos:

Powertron I – Compatível com o sistema Atari
Powertron II – Compatível com o sistema Sega
Powertron III – Compatível com o sistema Nintendo

Para maiores informações informações entre em contato com a Odyssey Pro
R. Dom Gustavo, 814
Cep 04026
S. Paulo - SP

ST 5000 Joystick original para sistema Atari.

A.T.A.K. (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida. Para quem prefere um joystick livre e compacto. Compatível com sistema Atari.

ST 5000 Joystick original para sistema Atari, precisão, formato ergonômico, pensado também de resposta rápida.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR

POWERTRON

HOME SWEET HOME

1. A maneira mais eficiente de aterrorizar o rato que sai da carteira é atirar na cabeça dele. Use sua arma para mantê-lo em sua direção.

4. Usar o traje de proteção para entrar nas fantasmas é uma boa estratégia. Atire continuamente quando ele estiver no alto.

5. Ao eliminar a fantasma, procure atirar nas cabeças primeiro. Se os tiros pegarem nas demais partes do corpo, elas se transformarão em cabeças também.

2. Ao derrotar a chefona, atire primeiro nas pernas e, depois que ela estiver fatalmente pelada, cara mutante na mayonesa.

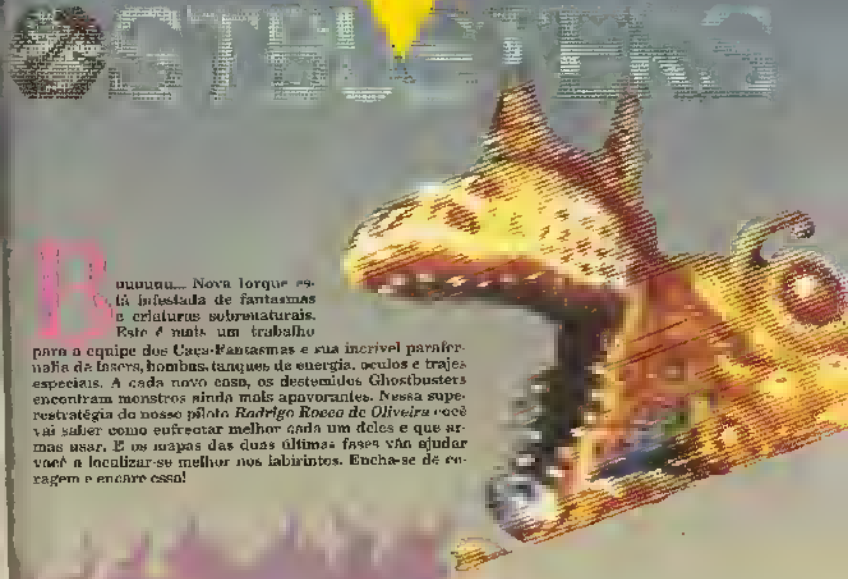
6. O famoso boneco do marshmallow é o chefão deste nível, portanto procure-se entre os olhos dele, pois nesta posição as lasers passarão a pestar à vontade. Quando os olhos começarem a pestar é hora que ele lançar bolas de fogo: fuja! Procure atingi-lo com tiros na cara, e use bombas também.

3. Para o chefão que você precisa completamente este missão, que é a mais facil, compre um traje especial, tanques de energia, bombas e balas infinitas/extras. Com exceção das bombas — que só precisam ser compradas uma vez —, os demais itens devem ser recompradas ao final de cada missão.

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

GHOSTBUSTERS



Buuuuuu... Nova Iorque está infestada de fantasmas e criaturas sobrenaturais. Este é mais um trabalho para a equipe dos Caça-Fantasmas e sua incrível parafernália de lasers, bombas, tanques de energia, óculos e trajes especiais. A cada novo caso, os destemidos Ghostbusters encontram monstros ainda mais apavorantes. Nessa superestratégia do nosso piloto *Rodrigo Rocco de Oliveira* você vai saber como enfrentar melhor cada um deles e que armas usar. E os mapas das duas últimas fases vão ajudar você a localizar-se melhor nos labirintos. Encha-se de coragem e encare essa!

TERCEIRO CASO: APARTAMENTO

7. Ao encontrar esta criatura, use a arma de três tiros e procure acertá-la na cabeça. Tente ficar a mais distância dele, pois quando ele cheio de seus vôos rasantes você terá este chefe de sustos.

8. Esse assustador fantasma torna-se mais vulnerável quando se trajetina. Use a arma de três tiros.

9. Não entre numa fria! Para detonar o bicocó de neve, use também a arma de três tiros e acerte sempre na cabeça do cima.

QUARTO CASO:
Wood House

11. Cuidado para não se gastar com o tempo-atacando, pois ele vai para de subir até se esgotar. Evite as ondas para não ser atingido e a jogadora para evitar perder as vidas. Se você cair, você terá que voltar para a última fase.

12. O grande chefe desta fase é o velho carpinteiro(ã). Ponto de interesse: boca. Apesar de utilizar: lança-chamas. Pois se ele for atacado, ele irá ficar sendo, ora a mesa de trás, ora a mesa da frente. Na ampliação de fase. Cuidado para não cair no buraco.

QUINTO CASO:
CAMPO

Tem uma bolha que esta planta carnívora não vai gostar de engolir, tomtas. Nessa tela há um tubal onde o Ray pode escapar tranquilamente bolhado sem o perigo de ser atingido: ele fica dois tadrinhos seguido da ponta da raiz da planta.

- Direções de Movimento dos Fantasmas Móveis
- A - Caça-Fantasma Possuído
- B - Caça-Fantasma Possuído
- Corvina
- Tartaruga
- Planta Carnívora (Chefe)

Dica: Esta cena é tão que de muda, não? Não deixe de usar a roupa de proteção e a arma de três tiros. Fique longe dele, pois os círculos de fogo vão atingido com a distância e isso facilitará seus escapadas. Atire quando ele estiver no alto.

No começo, esta tartaruga é muito devagar, e você deve atirar na cabeça dela até ela ficar pisada. Aí, é só [sic?] detonar os chefes que restam.

Mapa desenhado por Hudergu

Aqui você encontrará com o Egon, que foi possuído por uma alma penada. Use as bombas para atingi-lo e livrar o coitadinho caça-fantasma dessa encrenca.

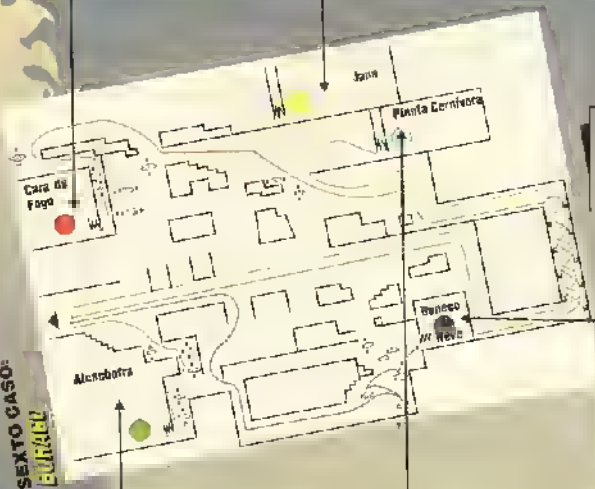
Agora é hora de salvar o Peter. Use a mesma estratégia que empregou no caso de Egon. Um pouco de sorte também ajuda.

SEXTO CASO: BÔNUS!

A cave de fogo também dá as cartas do ouro. Para quem chegou até aqui, vai ser moleza.

Finalmente surge Jane, a misteriosa chefona dos fantasmas. Sacrifique um pouco de sua energia e atravesse o feto, ficando nas costas dela. Atire bem na cabeça do pássaro.

Quando ela se soltar do chão, dire-se da frente e, com o lança-chamas, atire na cabeça do cavalo da criatura. Espere ele lançar a foice para então desviar-se. Derrotar Jane é jogo duro, mas você vai conseguir.



Mais uma vez, os caça-fantasmas vencem o sobrenatural e reanimam a forma de criaturas para o espaço.

É dá-lhe aplausos, pois você merece!

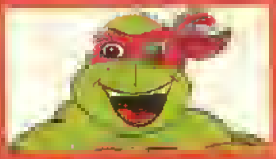
No segundo encontro com o boneco de neve, nenhuma novidade.

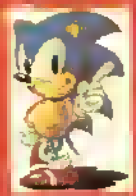
Antes do confronto final com Jane, você precisa enfrentar novamente alguns chefes de outras fases. Você poderá vencê-los usando a mesma tática da primeira vez. Aqui está a alcachofra.

Na cave fora da pirâmide aparecerá não apenas os lacrilhos, mas mesmo assim confesso estar todo o local onde Raymond pode deitar-se sem ser atingido.

AI GAROTADA!

Vocês podem alugar nossos jogos nas locadoras de games.





ou então comprar na

SUA AMIGA

VIDEO LESTE

Rua 24 de Maio, 77-14º andar-Cep 01041
Fone: (011)222-1166 — São Paulo/SP
Perto do Metrô República

MEGA DRIVE TOP SECRET

SUPER HANG ON

Use estes códigos e você irá conseguir uma grande ora ta para começar o jogo: 6FF3F540F3550A FFHVKJOMBJOFDU

THE REVENGE OF SHINOBI

No Labirinto, antes de entrar na terceira porta, desça e você topará com um samurai e um cara de trajico. Passando por eles, cesça novamente e você encontrará um chão preto. Abaixe-se e entre pela abertura que lá encontrar. Esta passagem levará a um lugar cheio de cubos para renovação de vidas, mágicas etc...

RAFAEL RODRIGUES RAPOSO
Rio de Janeiro — RJ

SUPER MÔNAÇO GP

Aí vai uma passworld para você ir direto à corrida 15. Se bater, você verá a sequência final do game.

0076 2ILM F200 0000
0010 H10F B334 5D76
CA09 EGC1 0000 0002
0000 0000 F200 2CAC

MOONWALKER

Em diferentes níveis deste jogo, você pode fazer Michael Jackson transformar-se em robô. Para isso, é preciso resgatar uma determinada criança antes que qualquer outra. No nível 2-2, vá ao lobby da garagem e resgate a única criança que encontrar. No 2-3, use o elevador para subir ao lado esquerdo da cachoeira e resgate a criança bem abaixo. Salvando estes reféns, imediatamente surgirá uma estrela. Pegue-a e você verá Michael virar robô.

SUPER VOLLEYBALL

Para dar um supersaque, pressione os botões Direcional para cima, A e B ao mesmo tempo.

THE LAST BATTLE

Existe um Continue neste jogo, mas você só poderá pegá-lo depois de passar todas as fases 1. Quando aparecer o Game Over, pressione os botões A, B e C simultaneamente. Segurando estes botões, aperte o Start quatro vezes.

shopping VIDEO

O SUPERMERCADO DOS GAMES POR TELEFONE

Aceitamos todos os Cartões de Crédito por telefone, sem acréscimo

Fitas virgens e todos os Acessórios para Locadoras

LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100

DDG (DDD Grátis)

(021) 800-9102

FAX (021) 359-7631

Pedido Mínimo Cr$ 25.000, -SEDEX GRÁTIS para compras acima de Cr$ 100.000,

VISITE UMA DE NOSSAS LOCADORAS - MODELO GARANTIA DE QUALIDADE

CAMPO GRANDE - RIO - RJ
Rua Gen. Agostinho, 147 Lojas - No Coleciadão Centro - RJ - CEP 23050 - Tel.: (021) 394-5180

QUINTINO - RIO - RJ
Rua Amalia, 68 loja A - Rio de Janeiro - RJ CEP 21360

VILA ISABEL - RIO - RJ
Av. 28 de Setembro, 44 casa 206 - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20551 - Tel. (021) 284-5494

TIJUCA - RIO - RJ
Rua Barão de Mesquita, 185 - B - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20540 Tel.: 264-8603

RIO COMPRIDO - RIO - RJ
Rua do Bispo, 83 - Univ. Estácio de Sá - Rio de Janeiro RJ - CEP 20261 - Tel.: (021) 2.58-0766

RIO DAS OSTRAS - RJ
Rua Pêgo Barros, 217 - Centro - CEP 28870

CAMPOS - RJ
Rua Joaquim Nabuco, 77 - Centro - RJ - CEP 28100 Tel.: (0247) 23 7274

MACAÉ I - RJ
R. a Télio Barreto, 32 - Centro RJ CEP 28700 Tel.: (0247) 62-5592

MACAÉ II - RJ
Rua Silva Jardim, 3 - 6 Loja I - Centro - RJ - CEP 28700 Tel.: (0247) 62 5522

MACAÉ II - RJ
Rua Sen. 63 - Marcus Aeroporto - RJ CEP 28700 Tel.: (0247) 62-2510

Entre em contato conosco para conhecer os

SAIBA I — Serviço de Acesso às Informações Básicas, PROJETO LOCADORA - MODELO, desenvolvido pelo Shopping Video. Obtenha todos os detalhes e informações fundamentais para a montagem e gerenciamento da sua VIDEO LOCADORA de filmes e

COM GRANDE VARIEDADE DE CARTUCHOS

PRONTA ENTREGA RIO I
Rua São Francisco Xavier, 378 - A - Tijuca
CEP 20550 - Rio de Janeiro - RJ
FAX (021) 264-2698
Pabx (021) 264-1622 - 284-9600

PRONTA ENTREGA RIO II
Estrada do Portela, 99/319 - Madureira
CEP 21351 - Rio de Janeiro - RJ
FAX (021) 359-7631
Tels.: (021) 350-4966 - 390-2573

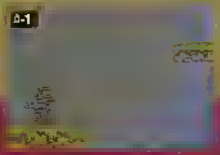
Atendimento
24 horas
COM A SEGURANÇA ELETRÔNICA

PSICHO FOX

Quantas passagens secretas você já descobriu neste jogo? Veja na superestratégia do nosso piloto Ricardo Samezima de Souza *onde estão elas, como fazer para encontrá-las e aonde você irá sair. Na maioria das vezes será preciso usar o bird fly para quebrar o teto da tela, abrindo o buraco negro por onde é possível pegar o atalho.*

Fase 1 - 1

A-1. Transformando em pássaro, caminhe pela parte superior da tela. Você vai encontrar uma plataforma com duas árvores, no interior das quais estão escondidos alguns bambuzinhos. Quebrando neste ponto, onde aliás existe uma vida, você deve pular em direção à nuvem logo abaixo e alcançar a plataforma.



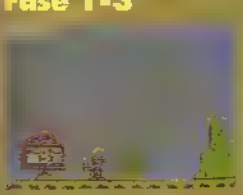
A-2. A plataforma seguinte é esta aqui. Pegue o bird fly, jogue a tocha e aproveite a primeira passagem secreta. Entrando aqui você irá para uma tela estreita, onde encontrará dois vasos: o primeiro (pela direita) leva à fase 7-1 e o segundo à 2-1.

Fase 1 - 2

B-1. Agora você deve andar só pelo chão. Chegando a este ponto, transforme-se em hipopótamo — a única que consegue quebrar a rocha — e vá em frente.

B-2. Continuando pela direita, você encontrará este cenário. Jogue o bird fly, transforme-se em macaco e pule para dentro da abertura. Ao cair na fase secreta, coloque dois cambulhos sobre pedra por cima, pelos trampolins, você encontrará o vaso que leva à fase 6-1. Caindo direto a direita aparecerá o vaso que leva à fase 5-1.

Fase 1-3



E-1. Nesta fase, mais fácil ainda pode parar superior da tela, saltando obstáculos mais chatinhos. Havera um momento em que você será obrigado a voltar para baixo, e logo adiante surgirá este monstro, onde será preciso saber navegar.

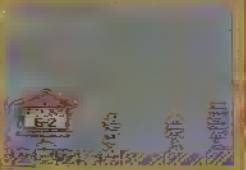
E-2. [illegible] em frente, pois não tem onde ir e [illegible] do trampolim mais alto que estará passagem. Você pode usar o bird fly ou abrevia a saída. Há dois vasos na fase escurecida previamente, que encontrará o que leva a fase 4- [illegible] o de número 5-1.

Fase 2-2

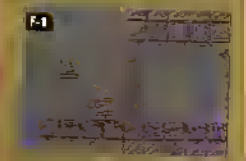
E-2. Vai subindo até chegar aqui. Pegue o bird fly e... você já sabe. Só há um vaso nesta passagem secreta: vip leva à fase 3-1.

E-1. Parece até que você está vendo um replay do passo 3. É mesmo! Ainda é igualzinho: você atropelando, quebrar o vaso e transformar-se novamente em cenoura.

Fase 6-2



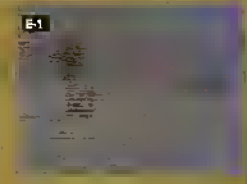
F-1. O hipopótamo [illegible] em cima de você, pulverizando o caminho. Para evitar, transforme-se em macaco e entre no primeiro túnel entre os blocos (no canto de [illegible] esquerdo).



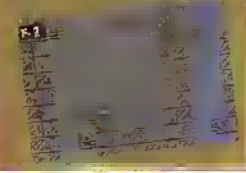
F-[illegible] [illegible] de hipopótamo em campeão, alcance este plataforma. A passagem está logo ali em cima, podendo ser alcançada pelo bird fly (se você estiver suficiente) ou cobrindo [illegible] a partir do trampolim de cima). Na fase escura, evite entrar no primeiro vaso — ele o levará de volta à fase 3-1. Continuando em frente, é que você encontrará a passagem à fase 7-

Fase 2-3

E-[illegible] Para achar a passagem [illegible] este estágio é preciso o bird fly ou [illegible]. Enquanto flutuando momentos depara-se uma pla-



taforma e um solitário trampolim que parece não [illegible] não vai dar para alcançar. Pule e entre mesmo. Atirando o [illegible] e caindo na [illegible] secreta, você encontrará um vaso que leva à Fase 4-1.



MASTER SYSTEM

TOP SECRET

SPACE HARRIER

Se você anda chateado com a falta de um Continue neste jogo, an mi-se! Ao aparecer a mensagem Game Over, digite a sequência de comandos. Dirija-se para cima duas vezes, para baixo duas vezes, esquerda, direita, esquerda, direita, para baixo, para cima. Para obter a para o mo, abertando os botões 1 e 2 enquanto o game recomeça. O cheque pode ser repetido até nove vezes.

MICKEY IN THE CASTLE OF ILLUSION

Na fase dos brinquedos, passando a bola do sapão, você encontra dois palhaços. Passando por eles há uma escada para ir, mate o cavalo e pule na segunda plataforma — onde há um baú e uma moeda. Pule contra a parede, entre, e você vai sair num nível onde encontrará uma chave para abrir a porta do castelo da fase.

ANTONIO DE ALMEIDA JUNIOR
São Paulo — SP

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Usando as combinações desta tabela, você vencerá as competições de jogar pedra

Inimigo	O que usar
Cabeça de Pedra	tesoura
Cabeça de Tesoura	papel
Cabeça de Papel	pedra
Cabeça de Pedra II	papel
Cabeça de Tesoura II	pedra
Cabeça de Papel II	tesoura
Janken	papel

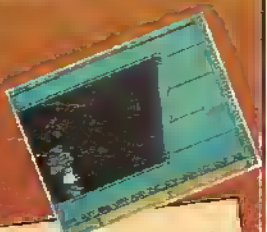
FRANCISCO TREUZO MITKUS
Santo André — SP

OPERATION WOLF

Para salvar o presidente Cubanico, preso na Embaixada, procure abastecer-se de munição. Para isso, atire nas garrafas, nos portões e nos tanques — você ganhará bônus nas partes de baixo.

GOLDEN AXE

O ideal é ter que enfrentar dois inimigos ao mesmo tempo, uma boa estratégia para sair-se bem é golpear um deles no diagonal prime ro o inimigo de baixo e depois o de cima. Alterne as posições sempre que repetir esta operação.



ZILLION 2

Na primeira fase, quando você pegar a letra A da transformação, vire logo rolê e entre no segundo ou terceiro buraco no chão. Fique ali até a tela levá-lo ao campo escuro. Ande encostado deste lado, suba e espere aparecer um robozinho azul. Atire nele, e então virão muitos outros. Matando-os, você ganhará muitas vidas. Importante: dois robozinho azul aparecem na tela para depois atirar, senão você perde o robô.

FABIANO MACHADO DE LIMA
Bangu — RJ

Faça a sua melhor jogada.

A grande jogada é você renovar o movimento de sua locadora, com os cartuchos da RABBIT GAME CENTER.
Você contará com uma distribuidora de cartuchos que já atua no mercado de vídeo, oferecendo sempre os melhores preços.
E mais, damos total assistência técnica para implantação da estrutura de sua loja e apoio promocional, além de fornecermos toda linha de acessórios.

Despachamos 24 Hs Para todo Brasil
Ou Rio é logo ali!

VENHA CONHECER NOSSOS SUCESSOS DE LOCAÇÃO COM PREÇOS IMBATÍVEIS

- Distribuidor NINTENDO + de 300 títulos
- Pronta entrega SEGA-TEC TOY

Solicite nossa tabela de preço completa através de carta ou fax.

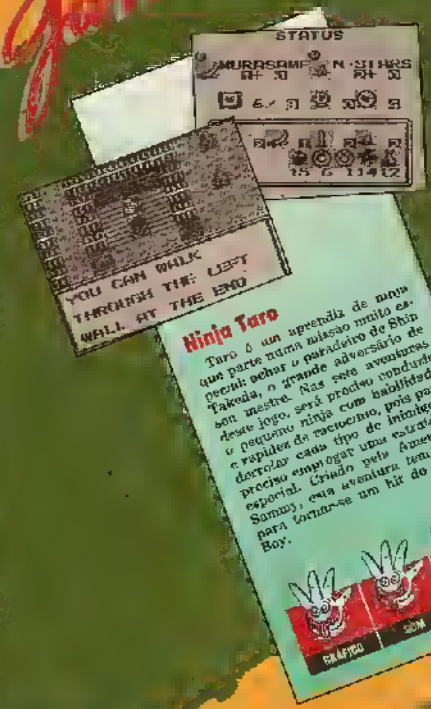
R. Kiachuelo, 525 - Cj. 52 - CEP 01007 - São Paulo - SP.
Fone: (011) 34-3912/35-4326 - Fax: (011) 37-6501

Rabbit Game Center

Portáteis

Lançamentos e dicas para os jogozinhos que você leva para qualquer lugar

Game Boy



Ninja Taro

Taro é um aprendiz de ninja que parte numa missão muito especial: pelar o paradeiro de Shin Takeda, o grande adversário de seu mestre. Nas sete aventuras desse jogo, será preciso conduzir o pequeno ninja com habilidade e rapidez de raciocínio, pois para derrotar cada tipo de inimigo é preciso empregar uma estratégia especial. Criado pela American Sammy, esta aventura tem tudo para tornar-se um hit do Game Boy.

Who Framed Roger Rabbit

Pleeeeease! Ajude o coelho atrapalhado Roger Rabbit a encontrar a esposa Jessica em Toon Town, uma cidade cheia de segredos. O game tem o pique de mistério do desenho animado para cinema, com gráficos realmente chocantes. Eles são capazes de reproduzir, por exemplo, o característico movimento de orelhas do coelho ou as curvas (nua!) de Jessica. Produzido pela Capcom.

Lock n' Chase

Aí vai uma super sequência de comandos para ir direto à fase 7-1: durante a tela de apresentação, pressione A duas vezes e em seguida o B (também duas vezes). Depois, pressione novamente o A, B duas vezes e Start.

Tartarugas Ninja

Existe um truquinho que permite a seleção de estágios de bônus. Na tela que aparece o Push Start, aperte o Start normalmente e surgirá uma tela de seleção de fase. Em seguida pressione os botões B e A simultaneamente e você terá um ponto de interrogação (?) aparecer no menu. Selecione-o, aperte o Start e você obterá a oportunidade de escolher um dos três estágios de bônus que aparecerão.

Bugs Bunny's Crazy Castle

Password para os estágios:

10 - wrts
20 - zlpz
30 - mjqz
40 - tx9v
50 - ztwr
60 - y1kx
70 - sne2
80 - xho2

Game Gear

TOP

Wonder Boy

Quando o Wonder Boy atirar machadinhas ou quando elas tiverem acabado, poderão aparecer as letras S, E, G e A. Colete todas e, quando você conseguir formar a palavra SEGA, ganhará uma vida.

Psichic World

Para fazer seleção de estágio e som, pressione os seguintes comandos durante a tela de apresentação: Direcional para cima/esquerda, botões 1 e 2 e Start.

Shapes and Columns

Dicas para quem está começando agora. No jogo original, a melhor estratégia é formar fileiras na diagonal para eliminar peças mais rapidamente. No modo flash, concentre esforços para eliminar as fileiras ao redor das peças que piscam. Acostume-se a olhar sempre para a próxima pedra que vai cair e escolha o melhor local para posicioná-la.

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Jorge Nóvoa
Eduardo Silva Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Eugênio Bucci

ação GAMES

Diretor da Divisão: Carlos C. Arnaldi

REDAÇÃO

Diretor da Redação: Eugênio Bucci
Redator-chefe: Rogério Ortiz Iannotti
Supervisor de Arte: Mário Salvia
Editores de Arte: Tania Rill Ino
Diagramadores: Celso S. Gomes, Isonio Regina Ave 80
Colaboradores: Arte - Fábio Carli. Revisão - Thelma Maria de Souza Soares. Fotografia - Karl Correia. Ilustrações - Kevin Wilde, Priscila L. Pereira Corrêa. Gerência - Christian Zaleski, Ricardo Palmeirim de Sousa Pedro. Enoco de Oliveira, Tania Deborah Pena Ali

PUBLICIDADE

Diretor: Tarcisio Andreasso Filho
Supervisores: Rosangela Cavalli
SP-Publicidade: Ana Maria S. T. Lopo, Claudio Soleno, José Estevão Favoto
RJ-Comercial: Mônica Cerqueira
Coordenadores: José Carlos A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretor: Vera Helena Miranda Gomes
Gerente de Produção Aud A Felipe D Artalo
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PRODUÇÃO
Diretor: Cesar Carlos Abelli Arvig
Diretor de Arte de Gerência: Eduardo Hoss

LEITORES EXTERNOS
Abril Press-Semanais: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico: Jairo Rez, Fábio Colloni
Abril Press-Semanais: Valdir Bezerra
Depto. de Direitos Autorais: Gerente: Sezane Taiar Lima
Correspondentes: Ana Maria Barbosa, José Emilio Rondeau (Los Angeles)
Serviços Administrativos: Manuel do Pedro Prado
Distribuição: Responsável: Ubiratan Lima Lopes Pascoal

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. São Paulo. Redação, Publicidade e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05477, tel.: (011) 211-2566, Caixa Postal 65254, CEP 05389, Telex: (011) 33174, Fax (011) 813-6418, Telegramas: editorial/sp/press. Rio de Janeiro: - da Passagem 123, nº ao 1º andar, CEP 22290, tel. (021) 546-8282, Telex (021) 22074, Telegramas: Editorial/rj/press. Circulação deste exemplar encerrada. Números atrasados: o preço da última edição em banca, mais importância do selo, remetido pelo reembolso das publicações das publicações. Atrás de sua cidade. Distribuído com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. Serviço de assinaturas: tel. (011) 211-2566.

ANER

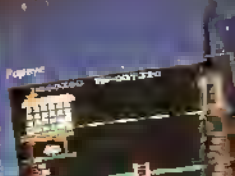
IVC

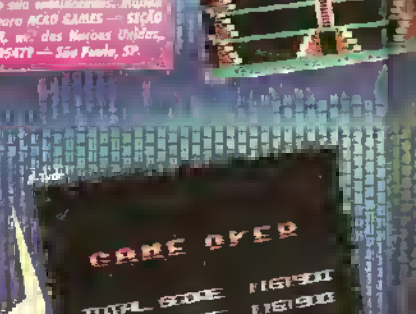
Fotolito: Repro S.A. Estúdio Bit Map
IMPRESSÃO NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME

Neste número, só recordes de leitores da revista. Veja as marcas destes feras

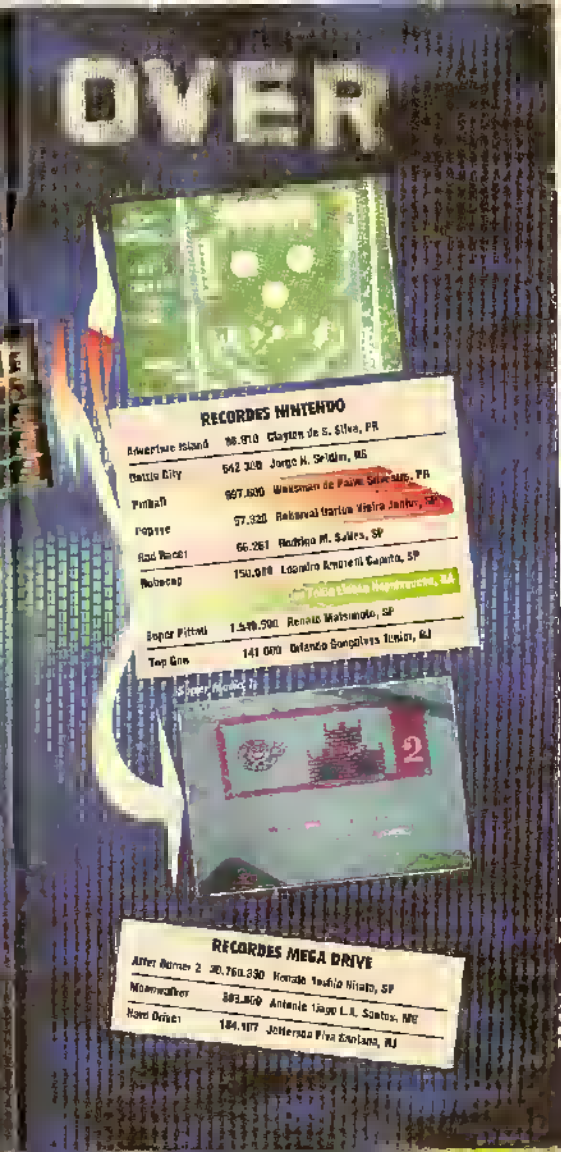
Opinião, sugestões, críticas e comentários, enviem-nos, ao vivo o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para fazermos o Recordes não computaremos as fotografias que não apresentarem. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05477 — São Paulo, SP.





RECORDES MASTER SYSTEM

Golden Axe	267	Marcos Roberto Peripato, SP
Out Run	35.162.020	Rafaael de Oliveira, DF
R-Type	1.151.900	Guilherme Tahet Mello, SP
Thunder Blade	2.537.300	Cyro A. Fairbanks, MG



EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

RIZZ
Rock Pop Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Títulos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Dinâmica, Esporte e Saúde

SAÚDE EXTA.
Previsões e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HOROSCOPO
Astrologia Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos 8/9 Ilhores Vídeos

AÇÃO GAMES
Dicas, Jogos e Games

CONTATO
Atualidades Pop

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

FAMA
Música e Ídolos

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação Publicidade e Correspondência: Av. Nações Unidas, 1777 CEP 05479 TE... (011) 211-7866. Telegrama: Editel-Atalaias

Rio de Janeiro
Rua do Passeio, 123, 8º andar CEP 22210 Fone (021) 548-8282 RJ Telex 2122870 EDAR BR

Los Angeles (EUA)
3450 N. Beverly Glen Bl. – 90077 Fone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3405, New York, N.Y. 10165 Fone: (001212) 867-8890 61-2134 226-3544 FAX (001212) 983-0972

Paris: 20 rue de Miromesnil, 75008 Paris Phone: (0033) 42 61 31 18 Telex 10042 660701 ADTLPA FAX: (0033) 42 66 10 99

PUBLICIDADE
Brasília-DF Espaço Guia Engenharia e Com. Ltda. Fones: (061) 225-2134 226-3544 FAX
Belo Horizonte: M & M. Public. e Repres. Ltda. Fone: (031)
Região Sul: Pivi Sul - rua Barão do Triunfo 258/801 CEP 90000 Fone: (0512) 24-6626. Porto Alegre - RS (0512) 24-6626 Florianópolis - SC (048) 225-4158 e 224-0764 FAX. Curitiba PR
Norte/Nordeste: Total de Representações Ltda Fones: (081) 47-5188 e 481-1144 FAX - PE

COMPUTER GAMES

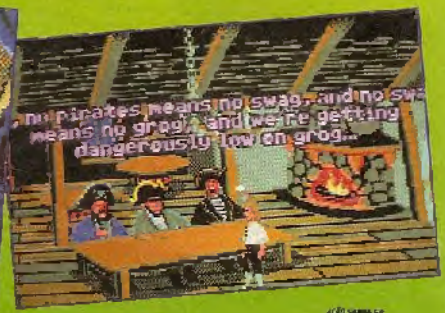
PC

THEIR FINEST HOUR — THE BATTLE OF BRITAIN

Em 1940, durante a [illegible] Guerra Mundial, centenas de aviões travavam dramáticos combates sobre o Canal da Mancha. Agora é você quem vai viver essas emoções em *Their Finest Hour*, game da LucasFilm. Misto de simulador com jogo de guerra, o game permite que você escolha de que lado vai ficar — do alemão ou inglês — as batalhas em que vai participar e os aviões mais indicados. *Their Finest Hour* é um jogo emocionante e complexo e, para pilotá-lo, você precisa ser um bom estrategista. Uma ajudinha: se o alvo que você quer atingir estiver em terra, use o avião JU 87. Para ataques aéreos, uma boa opção é o Spitfire.

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

O sonho de Guybrush Twepwood é ser pirata. Disposto a torná-lo realidade, o rapaz parte para as ilhas Melee, no Caribe, onde poderá aprender os costumes, vida e folclore de seus ídolos. Essa é a história de *The Secret of the Monkey Island*, game estilo aventura que vai fazer sua cuca fundir com seus inúmeros enigmas. Seja esperto e ajude Guy a vencer as três provas necessárias para entrar no clã dos piratas. Além de inteligente, este jogo tem excelentes gráficos.

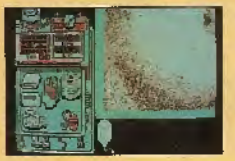


COMPUTER GAMES

PC

TOP SECRET

LIFE AND DEATH



Se, durante a cirurgia, a linha de costura acabar, não se preocupe: use o esparadrapo para fechar o corte do (pobre) paciente.

SIMCITY

Observe esta seqüência para a construção de uma cidade: primeiro, rsina elétrica; depois, residências ao redor; em seguida, pontos comerciais, indústrias e aeroporto.

MSX

TOP SECRET

ROBOCOP

Para mudar automaticamente de fase, aperte simultaneamente os botões ESC, TAB, D e F.
NELSON C.R.
EULALIO NETO
Fortaleza — CE

ARKANOID

Mantenha apertadas as teclas Direcionais para cima e para baixo e, simultaneamente, pressione quatro vezes a tecla Graph. Quando iniciar o jogo, você estará com vidas infinitas.
HYDER TEIXEIRA JUNIOR
Salvador — BA

ONDE COMPRAR GAMES PARA PC

Rio de Janeiro: Só Software, Praia do Botafogo, 228, loja 12, tel. 552-2991

Blumenau (SC): Big Byte, rua da República Argentina, 383, tel. 22-0144

Belo Horizonte (MG): R2V2, av. Bernardino Monteiro, 1450, tel. 224-3774

Brasília (DF): Mr. Software, SHIS QC Q19 bloco D, sala 107, tel. 248-7709

Na próxima edição, endereços de revendas no interior paulista.

VIDGAME

MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO

O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DA GERAÇÃO MEGA

Se você é fissurado em video game e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de video games de todas as gerações.

RECEBEDOR AUTORIZADO TEC TOY

MASTER SYSTEM
- TAPER BOY
- OPERATION WOLF
- GHOSTS'N GHOST
- CASTLE OF ILLUSION MICKEY
- E OUTROS

MEGA GEO
- THE SUPER SPY
- MAGICIAN LORD
- NAM 1975
- NINJA COMBAT
- E OUTROS

GAME GEAR

SUPER FAMICOM
- SUPER MARIO WORLD
- FINAL FIGHT
- GRADIUS III E OUTROS

TURBOGRAFX 16/SUPERGAME
- SHERLOCK HOLMES
- EL HAIRED MERCENARY CLUB
- IMAGE FROM THE DESERT

PC Engine

GAME BOY

MEGA DRIVE
- SONIC
- CASTLE OF ILLUSION
- MOONWALKER E OUTROS

MEGA DRIVE

NEO GEO

NINTENDO
- ZOMBIE NATION
- HEROES OF THE LANCE
- CASTLEVAN
- DRAGON WARRIOR II
- BEETLEJUICE
- HUDSON HAWK
- USER INVASION
- ROCKIN'KATH
- E MUITOS

Na VIDGAME você encontra:
- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Temos para locação completa de games para interagem/complementação com praias especiais para locadores.
- Venda de cartuchos (para todo o Brasil) via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

Super Famicom

SEGA GENESIS

Nintendo

VIDGAME

R. a Visc. de Pirajá, 414 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/52 -8497 - Fax: (021) 287-0949 CEP 22410 Rio de Janeiro RJ

NINTENDO · MASTER SYSTEM · MEGA DRIVE · GAME BOY · GAME GEAR · SUPER FAMICOM

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

• Faça Parte Deste Universo!

Venda, compra, locação, trocas de equipamentos e acessórios. Assistência técnica especializada em games.

• Últimas Novidades!

Você encontra sempre na Progames em primeira mão. Mande sua carta, pedindo catálogo atualizado.

• Assessoria Completa!

Para futuros locadores de games e para locadoras de vídeo interessadas em games.

• Franchising Progames

São Paulo, interior e outros estados! Seja você mais um da família.

• Lojas e vendas:

• São Paulo
Loja - Rua Augusta, 86 2º Andar Conj. 21 CEP 01305 - Fones 231-5787/251-7956
Tatuapé - Rua Sete de Abril, 196 - CEP 03309 - Fones 941-9952/295-5693

• Escritório de franquias e vendas:
Jardins - Av. Paulista, 807 - 6º Andar Conj. 604 - Fone 284-4046

• São Paulo
Pinheiros - Rua Paraguassu, 304 - 10 º Andar - Fone 282-9490

• Bauru/SP
Av. Pedro Taques, 535 - CEP 17.010 - Fone 202-0971

• Bragança Paulista
Praça Raul Leme, 256 - CEP 12900 - Fone 433-0936

• Belo Horizonte
Av. Do Contorno, 6451 - 12º Pavimento CEP 30110 - Fone (031) 226-9121

• Rio de Janeiro
Tijuca - Rua Major Avila, 240 - 1º - CEP 20511 - Fone (021) 264-5336

• Brasília
SCLN - 313 Bloco B loja 64 CEP 70765 - Fone (061) 274-9511

• Vitória
R. Pleno Vale, 1490 loja 1 - Praia do Canto CEP 29000 - Fone (027) 225-9014